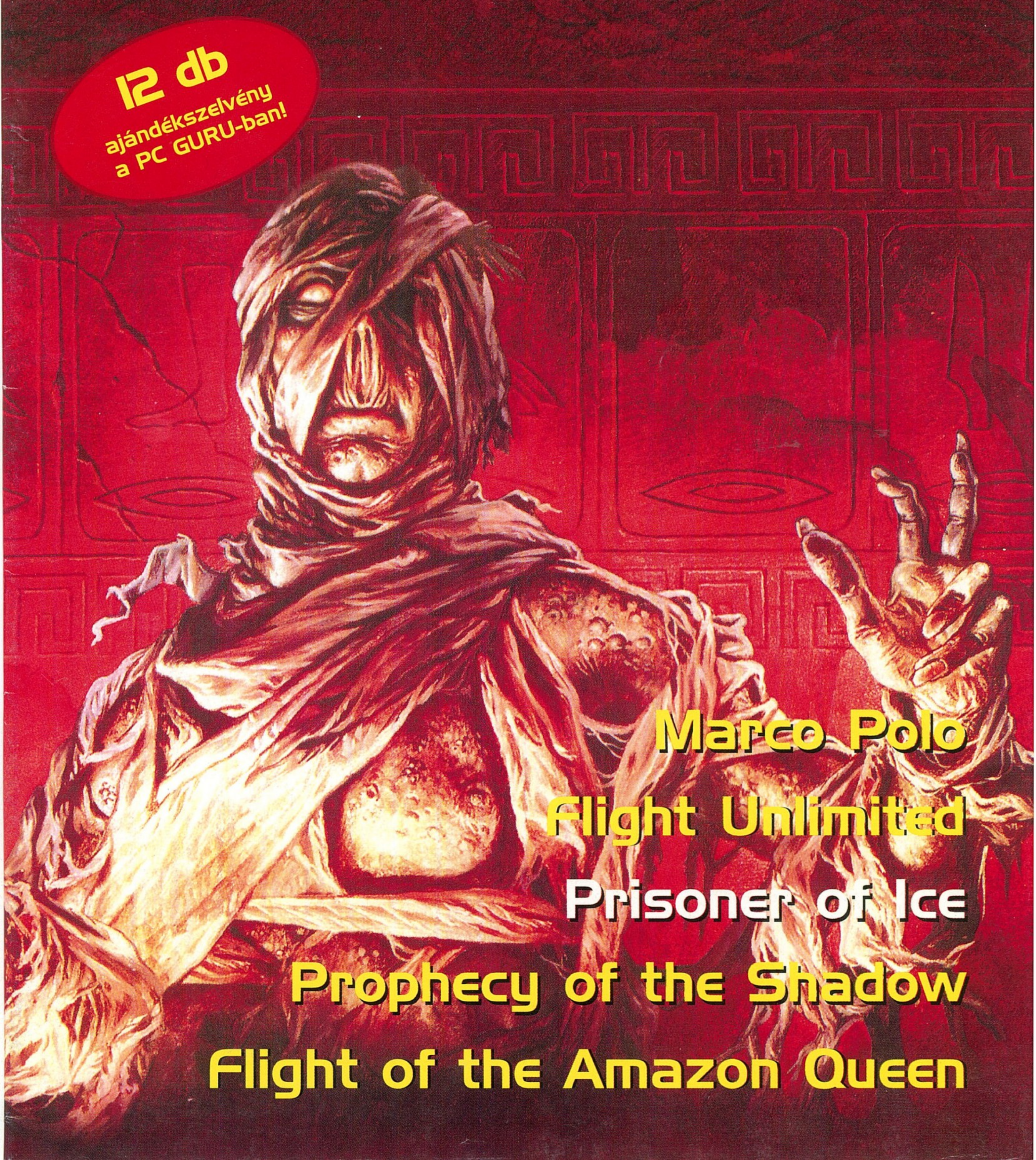
ÁRA: 248 FT

1995/9

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

12 db ajándékszelvény a PC GURU-ban!



Marco Polo

Flight Unlimited

Prisoner of Ice

Prophecy of the Shadow

Flight of the Amazon Queen

INTRO

Sziasztok!

Tombol a nyár, meg minden ilyesmi, gondolom nagyon sokan hűsölnek a vízpartokon, vagy éppen valami kellemesebb helyen. Nos, mi nem pihentünk ezen a nyáron, hiszen formabontást követtünk el, nem hagytunk ki egy számot sem. Gondolom ez nem jelent senkinek sem problémát, hiszen legyen olvasnivaló, ez a lényeg.

Az előző számunkban elkezdett lemezmelléklet úgylátszik nagyon tetszik nektek, hiszen rengeteg visszajelzésérkezett hozzánk (még kb. két hét, hogy Csongor előkerüljön a levélkupac alól...). Egyedüli kérésünkaz lenne, hogy aki külön rendeli meg a lemezt, az mindenképpen írja rá a megrendelésre, hogy a PC-s verziót kéri. Egyébként sokan kérdezték, ezért még egyszer pontosításképpen leírjuk, hogy előfizetőink INGYEN kapják meg a lemezmellékletet minden hónapban. Íme még egy jó ok arra, hogy érdemes előfizetni.

Befejeződött a kivágós játékunk, ami nagyon jól sikerült, még soha nem kaptunk ennyi megfejtést egy játékra sem, köszönjük. Emiatt úgy döntöttünk, hogy kétszer annyi nyertest sorsolunk ki, nenkik szívből gratulálunk.

Nem is szaporítjuk tovább a szót, kellemes nyaralást kívánunk mindenkinek.

GURU Team

CD GURU

Mire ezeket a sorokat olvassátok, már megjelent a CD GURU 95/4, így inkább az első három szám után nyomásáról fogunk némi szót ejteni.

Most már biztos, hogy lesz utánnyomás a korábbi számokból, hiszen folyamatosan bobáztok minket CD GURU kapcsán. Köszönjük az érdeklődést, reméljük, hogy mindenkinek ki tudjuk elégíteni az igényeit. Ha terveink sikerülnek, akkor szeptember magasságában érkezik meg a CD GURU pakk, így lassan-lassan nem árt elküldeni a megrendelőlapokat. Hogy megkönnyítsük a CD GURU beszerzését, leközlünk ebben a számban egy listát azokról a budapesti és vidéki boltokról, ahol megvásárolható a lap.

GURU Team

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály (Laza), Szakács Gábor
Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó címén közvetlenül. Előfizetési díj: ½ évre 1240 Ft, 1 évre 2480 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint Acomp Kft, Novotrade 2C, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, és más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2. Tel.: 113-0114
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT • ISSN 1217-6389
Nyomdai munkálatok: Gutenberg Press, 1033 Budapest Kaszásdűlő u. 2
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató, Tel.: 250-0679, Fax: 250-0814
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

TARTALOM

HÍREK 4
STONE PROPHECY 6
MARCO POLO 10
CHAOS CONTROL 14
ASTERIX 15
FLIGHT UNLIMITED 16
LION KING 18
3D ATLAS 19
WIARDRY 7 (4. RÉSZ) 20
STARSHIP 24
LEVELEZÉS 26
SHAREWARE 30
GREAT NAVAL BATTLES 32
BUREAU 13 (2. RÉSZ) 34
TICONDEROGA 38
PRISONER OF ICE 42
ORION CONSPIRACY 45

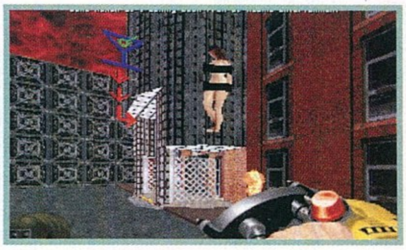
PC GURU

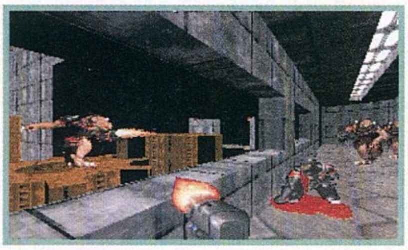
A PC GURU régebbi számaiból még lehet rendelni a szerkesztőségen keresztül. Aki az 1994-es teljes évfolyamot (7 szám) megrendeli, az 1386 Ft helyett 1000 Ft-ért juthat hozzá kedvenc olvasnivalójához.
Megrendeléseiteket a következő címre várjuk:
GURU 1399. Bp. Pf.: 701/765

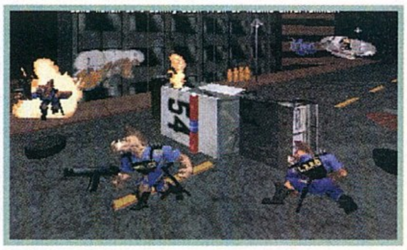
DUKE NUKEM

A „Rise of the Triad" hatalmas sikerén felbuzdulva a texasi illetőségű Apogee a közeljövőben egy újabb Doom-klón kiadását tervezi PC-re. Ezúttal egy Amerikában már szinte legendásnak számító platformjátékuk, a Duke Nukem alapötletét használták fel a készülő programhoz, bár az igazat megvallva lehet, hogy csak a központi figurát vették kölcsön egy újabb „népirtáshoz". Az eredeti játéktermi változat egy sima 2 dimenziós, nem túl komplikált lövöldözős akciójáték volt, a PC verzió azonban már fantasztikus 3D környezetben fog játszódni. Természetesen erre a programra is – mint minden egyéb hasonló kategóriájú játékra – azt ígérik a fejlesztők, hogy jobb lesz mint anno a nagy elõd. Ez az állítás eddig ugyan még egy klón esetében sem bizonyult igaznak, de elnézve az Apogee fejlődését (lásd „Terminal Velocity"), akár még meglepetések is érhetnek majd bennünket...

Várható megjelenés: augusztus



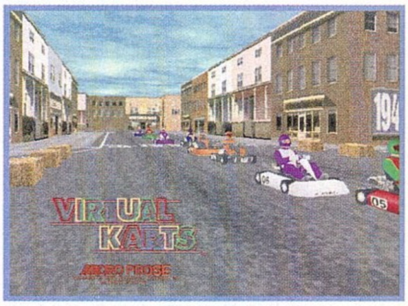


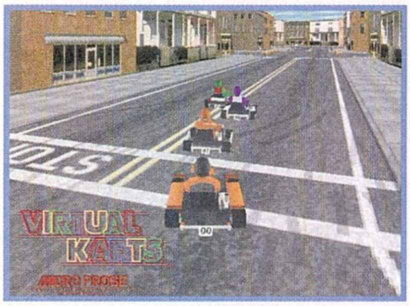


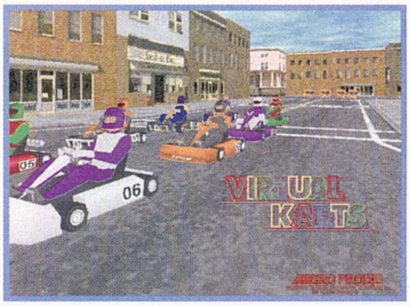
VIRTUAL KARTS

Lassan nincs is olyan jármű amiről még ne készült volna valamilyen szimulátor, hiszen ha jobban belegondolunk, a sárkányrepülőtől kezdve egészen a hullámvasútig szinte mindent kipróbálhattunk már kedvenc gépünkön. A go-kart szimulációk az elmúlt években eléggé mellőzve voltak, idén azonban gyökeresen megváltozott a helyzet, mivel a SuperKarts után meg fog jelenni a Virtual Karts is, ezúttal már SVGA-ban. A félreértések elkerülése végett a két program között nincs összefüggés, annál is inkább, mivel ez utóbbit a Microprose fogja kiadni. A Virtual Karts felépítésében leginkább talán a Nascar Racing-hez vagy az Indycar-hoz hasonlít, mivel itt is kedvünkre babrálhatjuk majd a járgányt, választhatunk bajnokságot vagy egymás elleni játékot, nem beszélve a rengeteg speciális nézőpontról. A sebesség pedig...no igen...a képek alapján Pentium tulajdonosok előnyben...

Várható megjelenés: október







ROAD WARRIOR

A Quarantine a maga idejében valóban „kellemes" programnak számított, bár nem biztos, hogy pont ez a szó a legmegfelelőbb a jellemzésére. Az viszont biztos, hogy elég nagy sikert aratott ahhoz, hogy érdemes legyen egy második részt is készíteni belőle, így akik kifejezetten élvezték ártatlan emberek halálra gázolását, most várhatnak a Road Warrior-ra. A történet közvetlen folytatása az előző résznek, így miután Drake Edgewater sikeresen kiszabadult Kemo City-ből, a lázadók oszlopos harcosaként most egyenest az Omnicorp főhadiszállása ellen indul. Hősünk elsősorban lázadó vezetők kiszabadításával veszi ki részét a harcokból, de természetesen az első részben látott küldetésekhez hasonlóakat is választhat majd. 16 különféle fegyvert vásárolhatunk a verdára, az igazi újítás azonban mégis az SVGA grafika lesz. Lemezes és CD verzió egyaránt készül a játékból, a különbség a kettő között mindössze annyi lesz, hogy a CD-re néhány soundtrack-et is felraknak majd.

Várható megjelenés: szeptember/október

THIS MEANS WAR

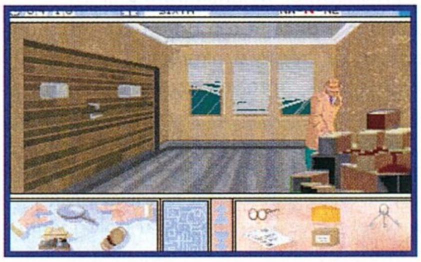
A Dune és Warcraft rajongók figyelmébe ajánljuk a hamarosan megjelenő „This Means War"-t, mely az infok szerint nagyon hasonló lesz az

előbb említett két klasszikushoz. Akárcsak az előbb említett Virtual Karts, ez a játék is a Microsoft jóvoltából fog az utcákra kerülni, ha minden igaz, valamikor kora ősszel. A program „Mad Max"-szerű környezetben játszódik, hősünk feladata pedig különböző hadurak legyőzése lesz egy aprólékosan kidolgozott kerettörténet alapján. A csaták közvetlen irányítása mellett a fennhatóságunk alá tartozó városok és települések kormányzása is ránk hárul, nem beszélve az egyéb ipari létesítményekéről. Újdonság, hogy a domborzat adta lehetőségeket jobban ki lehet majd használni, így a harc lényegesen realisztikusabb lesz a hasonló jellegű játékokhoz viszonyítva. Az egyetlen negatívum, hogy csak Windows-os verzió készül belőle, bár manapság sajnos ez már nem meglepő. A képek tanúsága szerint a grafikával nem lesz probléma, a többit pedig majd meglátjuk.

Várható megjelenés: szeptember

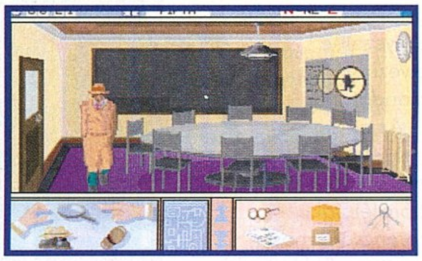
THE COMPELLING ADVENTURES OF A. GENT.

A Gametek a Red Hell után egy újabb kalandjátékon dolgozik, remélhetőleg nagyobb sikerrel mint az előbb említett „fergeteges" alkotás. A fejlesztők kilétéről nincs semmi konkrét információnk, a képek minősége, valamint az egyértelmű hasonlatosságok alapján azonban megkockáztatom, hogy ugyanaz a gárda dolgozik az A. Gent-en is, mint akik annak idején a Red Hell-t csinálták. Ez persze csak feltételezés, és ha így is van, magában ez még nem bizonyít semmit, hiszen mindenki követhet el hibákat...



Az A. Gent a 2. világháború első évei alatt egy hatalmas, 8 szintes kormányépületben játszódik Amerikában, ahol hősünknek német kémek és szabotőrök támadásával kell felvenni a küzdelmet. Az ígéretek szerint a sztori minden alkalommal változni fog, így mindig tud majd újjat nyújtani a program (szerintem a fejlesztők már itt elkövették az első komoly hibát...). Sok tárgy és fegyver, összetett rejtvények, rengeteg titkos ajtó. Elméletileg minden adott egy jó kalandhoz. Elméletileg!

Várható megjelenés: szeptember



PINBALL ILLUSIONS

Végre valahára a 21st Century is hallatott magáról Pinball Illusions ügyben, és a hírek szerint kora őszre meg is jelenik mindenki szíve-vágya. A program tartalmaz néhány eltérést az Amiga verzióhoz képest, de a lényeget tekintve minden változatlan maradt. Itt is 4 pálya közül választhatunk, úgymint „Law 'n' Justice", „Babewatch", „Extreme Sports" és „The Vikings", pontosabban ez csak a CD verzióra igaz, mivel az egyszerűség kedvéért a lemezes verzióra csak az első hármat fogják felrakni. A „The Vikings" tehát ezek szerint csak a CD-n lesz megtalálható, és gondolom mondanom se kell, hogy ez tűnik a legjobbnak. Egyébként 4 különféle felbontás közül választhatunk 320*240-*től egészen 800*600-ig, azaz akár az egész pályát is láthatjuk majd egyszerre a képernyőn. Az 5 különböző dőlésszög mellett 4 multiball funkciót is beállíthatunk magunknak, és így helyenként egyszerre akár 6 golyó is lehet a képernyőn. Earthquake, azaz földrengés opciót választva büntetés nélkül püfölhetjük az asztalok oldalát, agresszívabb játékosok előnyben.

Várható megjelenés: szeptember

STONE PROPHET

Egyiptom és az egyiptomi kultúra mindig is érdekelte a modern kor emberét. Se szeri, se száma azoknak az alkotásoknak, amelyek ezzel a témával foglalkoznak.

A számítógépes játékok világát sem kerülhette el ez a láz. Még C-64-en jelent meg az első ilyen jellegű program. Mai szemmel nézve kissé egyszerű dolog volt a Pharao's Curse, de akkor napokig el tudtam szórakozni vele.

Aztán jöttek sorban a többiek, Entombed, Total Eclipse.. A Ravenloft és a Menzoberranzan sikerén (vagy sikertelenségén) felbuzdulva készítette el az SSI a folytatást, mely egyiptomi környezetbe helyezi ezt a kalandot.

Az előzetes hírek alapján nem sok jót reméltem a Kőprófétától. Szerencsére most tévedtem. Sokkal jobb az előző kettőnél, bár az igazi nagyoktól így is jócskán le van maradva.

Mielőtt belekezdenék a leírásba szeretnék egy rövid kis ismertetőt adni korunk legnagyobb régészeti felfedezéséről. Aki nem szerette az iskolában ezt a részt az se lapozzon tovább, lehet, hogy most másképp lesz.

TUTANHAMON SÍRJA

Tutanhamon sírját 1922-ben találták meg, ezt az eseményt azóta is úgy tartják számon mint a régészet egyik legizgalmasabb epizódját. A fáraók egyik legkedveltebb temetkezési helyén, a Királyok Völgyében találta meg egy Howard Carter nevű angol egyiptológus. Egy gazdag mecénás, bizonyos Lord Carnarvon támogatását vette igénybe, aki éppen egészségügyi okokból tartózkodott Egyiptomban. Már éppen fel akarták adni a kutatást, mikor az utolsó ásatási helyen sziklába vájt lépcsőfokok tűntek elő. Tutanhamon sírjának a bejárata a VI. Ramszesz sírjának közelében fekvő ókori munkáskunyhók maradványai alatt feküdt. Nem a kutatók voltak az elsők akik bejutottak ebbe a sírba.

Az ókorban kétszer is rablók jártak a kriptában, de csak felfordulást hagytak

maguk után. Valószínűleg csak nagyon kevés tárgyat vittek magukkal.

Több mint két évig tartott a rendcsinálás és leltározás. Az utolsó kamrába szerencsére már nem tudtak bejutni a zsiványok, pedig ez rejtette a legnagyobb kincset. Itt volt a gyerekkirály vörös homokkő szarkofágja. A harmadik koporsó teljes egészében színaranyból készült. Ez rejtette Tutanhamon maradványait. Talán a történelem egyik legszebb leletét találták meg benne, Tutanhamon arany halotti maszkját. Sajnos a testből túl sok nem maradt meg, mivel a balzsamozást végző papok nem voltak elég körültekintőek. Túl sok balzsamot kentek a fáraó testére és az kikezdte a szöveteket.

Egyedül az aranylemezekkel védett kéz és láb maradt épen. Az ifjú Tutenhamon nem volt nagy fáraó, de sírja viszonylagos érintetlensége miatt ő lett a ma emberének legismertebb egyiptomi uralkodója.

A játék is e kor hangulatát kívánja visszaadni, elég nagy sikerrel. Aki játszott már az első résszel és a Menzoberranzannal annak nem fog gondot okozni az irányítás. Szerintem a többieknek sem, de azért néhány tanácsot adnék azoknak akik nem akarnak sokat próbálkozni.

Ajánlatos a legnagyobb méretű install-t választani (kb. 30 MB), mert ezzel még közepes kategóriájú gépeken (DX50) is gyors mozgást tudunk elérni. Ilyenkor a CD-ről csak a beszédet és a zenét tölti.

Szerencsére az idétlen védelmüket már kivették belőle, de a korong szükséges az elindításhoz. A karaktergenerálás a szokott minőségben zajlik, sokat nem is érdemes róla beszélni. Két szereplőt generálhatunk, a többiek NPC-k lesznek. Ajánlatos egy harcost vagy egy paladint indítani, mert mint minden SSI játékban itt is a kardoké lesz a főszerep. A másik pedig legyen egy pap vagy pap-varázsló.

A pap annyiban jobb, hogy tud lemezpáncélt viselni, ami egy kicsit csökkenti az AC-ját. A pap-varázsló is tud, de olyankor nem tudja használni a mágus varázslatait (a páncél leárnyékolja).

Nem árt a mágus, mivel lesz egy teleport nevű varázslata, amivel elég sok mászkálástól meg tudjuk magunkat kímélni. A pap hasznát meg gondolom senkinek sem kell különösebben ecsetelnem. Elég sok sebet fogunk kapni, amit nem árt meggyógyítani és a mérgezésekről még nem is beszéltem. Ajánlatos valamiféle disk cashe programot is használni, mivel ez jelentősen lerövidíti a visszatöltések időtartamát. Nagyon jól használható még a gyorsmentés is,

ilyenkor egy pillanat alatt biztonságba lehet helyezni a csapatot. Lehetőségünk van még importálni is a karaktereket a Strahd's Possession-ból (Ravenloft I), de igazából nem sok értelmét látom. Igaz, hogy az összes varázstárgyat át lehet hozni, de nem fogunk csődöt mondani akkor sem, ha mi generálunk új szereplőket. A Dark Sun sorozatban még láttuk hasznát ennek a lehetőségnek, de itt szinte semmi értelme. Néhány kardcsapás és már gázolhatunk is keresztül az elporladt ellenfeleken. Persze nehezítésként raktak be néhány olyan szörnyet akiket csak plusszos fegyverekkel

lehet bántani. Ilyen például a Stone Golem és a Grave Elemental.

A játék NPC rendszerét is nagyon jól oldották meg (az SSI-hoz képest). Az első részben nem is nagyon tudtunk mit kezdeni az NPC-kel, mivel a faluban mindenképpen elmentek a partiból. Szerencsére valaki szólt a programozóknak, hogy nem igazán lesz ez így jó és mostanra sikerült kidolgozniuk egy viszonylag megfelelő rendszert.

Akár hiszitek, akár nem van olyan NPC akinek valamiféle küldetése akadt és ezért jön velünk. Nem igazán értem, hogy miért nincs meg ez a lehetőség mindegyiknél. Az élőhalott paladinhölgy csak addig tart a csapatunkkal, ameddig el nem intéztük egy Senmet nevezetű igen gonosz múmiát, utána érzékeny búcsút vesz a party-tól és eltávozik. A többi NPC-nek is kellett volna valami hasonló sztori. Így ki tudtuk volna használni az összes NPC tulajdonságát. Nem mindenki kalandozó Har'Akir világában. Egyszer egy civilt kellett visszavinnem a faluba egy darabban. Sajnos kevés ilyen poén kapott helyet a rengeteg gyilkolás mellett.

Az NPC-k faja is elég változatos. Az undead lovagtól kezdve a sivatagi trollig elég széles a mellettünk harcoló szörnyek sora. Nos, ugorjunk neki a történetnek, ha valami fontos eszembe jut akkor majd közbeszúrom.

Hajnalra az egész városon eluralkodott a pánik. Mindenki arról a különös tűzfalról beszélt, ami a város határában jelent meg. A jól értesültek tudni vélték, hogy ellenséges varázslók próbálják meg így elfoglalni a várost.

Az őrök kapitánya két bátor kalandozót bízott meg a különös jelenség felderítésével. Ők ketten már egy évvel ezelőtt bizonyították a rátermettségüket egy különös vámpíroktól hemzsegő világban. A lovag és a papnő elindultak a különös fény felé, ahol egy fekvő alakot pillantottak meg. Egy haldokló vistani feküdt a homokban, mellette egy különös tőr hevert.

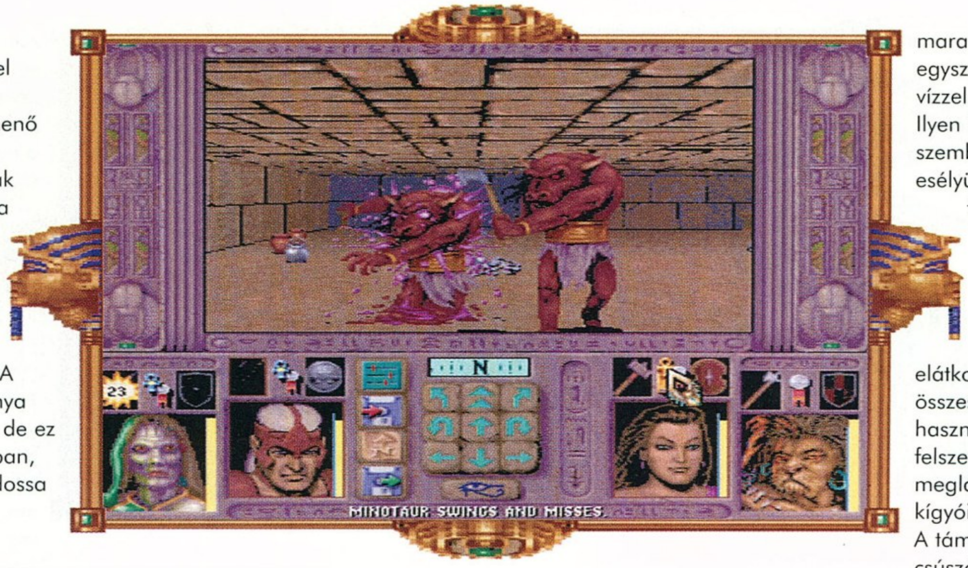
Teljesen önkívületben volt, látszott rajta, hogy már csak néhány perce maradt hátra az életéből. Utolsó szavaival Piotra-t, a testvérét kérte, hogy bocsásson meg neki amiért erre a pokoli helyre juttatta őket.

A halál beálltával az egész teste elporladt, csak a ruhája maradt meg. A két kalandor éppen el akart indulni visszafelé, mikor megdöbbenve látták, hogy mérföldekre csak sivatag veszi körül őket. Megint átkerültek egy másik világba, ahonnét úgy tűnt nincs visszatérés. Találomra indultak el az egyik irányba. Hamarosan egy kunyhóhoz értek, melyben egy öreg papnő lakott.

A remélt útbaigazítás azonban elmaradt, mivel szerencsétlen pára néma volt és vak. Egy egyszerű kis rajz segítségével azonban sikerült egy közeli kút lelőhelyét megtudni. Odaérve meglepve tapasztalták, hogy kiszáradt, de egy kötélen le tudtak ereszkedni a mélyére. Egy régen elfeledett istennő, Nefreti szentélyébe kerültek.

A homokvihar elől ide húzódott be egy szegény falusi is, aki könyörögve kérte őket, hogy vigyék vissza

faluba. Az úton talált teleportkő segítségével hamar visszaértek Muharba és rövid pihenő után visszatértek a templomba. Nekiláttak alaposan átvizsgálni a terepet, de ebben néhány tűzbéka alaposan megzavarta őket. A küzdelem rövid, de annál hevesebb volt. A lovag kapott egy csúnya égési sebet a lábára, de ez nem gátolta meg abban, hogy darabokra vagdossa a még támadó varangyokat. Kétórás keresgélés után elégedetten távoztak.



Két varázsszem, a Telepátia Sisakja és egy furcsa pecsét egyik darabja került a birtokukba. Elis tették egy biztonságos helyre, nehogy elveszítsék. A sisak segítségével már szót tudtak érteni a szerencsétlen némával. Megtudták tőle, hogy a közelben van egy titokzatos hely, amit csak a beavatottak ismernek. Állítólag itt található az a misztikus kőtábla, amit Kőprófétának használnak. Nefreti varázsszemei segítségével a papnő képes lenne megtalálni ezt a helyet. Gyorsan összeszedte kis motyóját és hármasban nekivágtak a sivatagnak.

Először is Muharba mentek érdeklődni. Itt hatalmas szerencséjük volt. Egy barátságos kisfiú megajándékozta őket egy térképpel, ami ábrázolta a sivatag összes épületét. Ennek segítségével nem volt nehéz megtalálniuk az obeliszk bejáratát.

Itt búcsút vettek a papnőtől és hálából megajándékozták a sisakkal és a varázsszemekkel. A teremben egy különös hieroglifákkal teli falat pillantottak meg. Az óegyiptomi nyelv egyiküknek sem volt erőssége, ezért elindultak lefelé megkeresni a szótárt. Ez darabokban hevert a labirintusban és mindegyiket emberevő, mutáns skorpiók őrizték. Őket csak a kettejük együttes ereje tudta legyőzni. A harc végén azonban a lovag izmai elkezdtek remegni és furcsa, zöldes árnyalatot kezdett ölteni a teste.

Méreg. Dorina imára kulcsolta a kezét és istenéhez fohászkodott. Kedvelhették őt odafenn, mivel a társa állapota egyre jobb lett.

Két teljes napot töltöttek a föld alatt. Mikor kezükben volt a teljes szótár, végre megfejthették a Stone Prophet szavait. Sokkal nem lettek okosabbak a válaszoktól, de remélték, hogy ha odakerülnek, akkor felismerik, hogy melyik bölcsességet kell alkalmazni.

A kisfiútól kapott térkép alapján elkezdték felderíteni a környéket. A készleteik feltöltése céljából visszamentek a faluba, de legnagyobb megdöbbenésükre csupa ellenséges arcot találtak ott. Kiderült, hogy a falusiak őket okolják a pusztító viharokért és a különös járványért. Rettegtek a halott uruk, Ankhtepot haragjától és nem akartak szembekerülni vele.

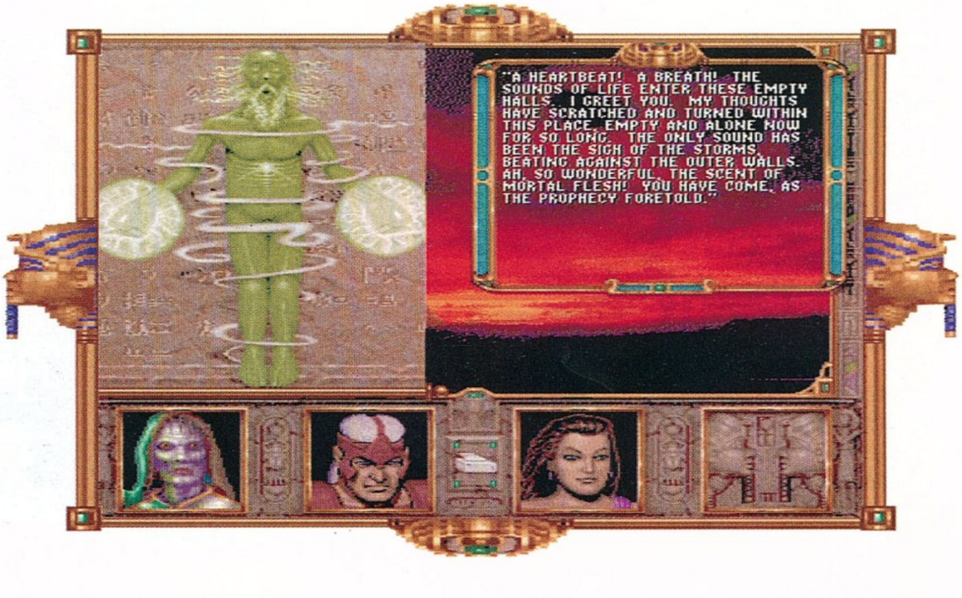
Rövid huzavona után a csapat elindult északnyugatra. Néhány órás fárasztó menet után elérték a sivatagi trollok főhadiszállását. Az erőd szélén egy fiatal, látszólag sebesült troll hevert. Kiderült, hogy társai kitaszították maguk közül, mivel nem volt elég gonosz.

Megkérdezték tőle, hogy akar e a csapathoz tartozni, mire szinte azonnal igennel felelt. A társai azonban nem voltak ilyen irgalmasak. Azonnal a csapatra vetették magukat. A lovag viszonylag könnyedén elintézte az első kettőt, de igencsak meglepődött mikor az egyik halottnak hitt troll hátbatámadta.

Csak társa gyors gondolkodása mentette meg életét. Egy elővarázsolt tűzkarddal hatalmas pusztítást vitt végbe, a maradékot pedig egyszerűen leöntötte vízzel. Ilyen harcmodorral szemben nem volt esélyük a trolloknak. A főhadiszállásukon ismerkedtek meg egy halott lovagnővel. Egy múmiára vadászott, aki elátkozta őt. Itt is összeszedtek minden hasznosnak ítélt felszerelési tárgyat és meglátogatták Set, a kígyóisten templomát. A támadó csúszómászóknak egyáltalán nem volt esélyük ennyi kiváló fegyverforgatóval szemben. Hamar felderítették a három szintes épületet és egy vermen keresztül leereszkedtek a börtönbe is.

Itt találkoztak először egy igazi múmiával. Néhány órás kimerítő harc után belátták, hogy ide egy egészen speciális varázslat kell. Inkább menekülésre fogták a dolgot. Következő állomásuk a Kiszáradt Termés temploma volt. A fő szentélybe vezető ajtó kulcsát egy barátságos macska szerezte meg, miután sikerült vele kommunikálni. Itt találkoztak a főpappal aki igen megörült, mikor átadtak neki egy mágikus urnát, amiből soha nem fogyott ki a víz. Hálából adott nekik egy kulcsot és útbaigazítást az alsóbb szintekre.

Messze északon egy hatalmas szfinx őrzött egy bejáratot. Nem is akart senkit beengedni, csak ha tudja a találós kérdésére a választ. Szerencsére a csapat birtokában volt egy ősrégi pergamen, amin rajta volt a megoldás. Innentől ment minden mint a karikacsapás. A szfinx barlangjában volt egy térkép ami Ra isten eltemetett barlangjának a lejáratát mutatta meg. Meg is látogatták volna, de megtudták, hogy Senmet ellen csak egy Scroll of Retirement varázslat hatásos. A megszerzése után rögtön ki is próbálták a



hamvain és csodák-csodája nem támadt fel ismét. Itt érzékeny búcsút vettek a lovagnőtől is, aki immár békében nyugodhatott az idők végezetéig. Ra temploma tele volt rafinált csapdákkal. A kalandozókat azonban semmi sem állíthatta meg.

A pergameneken talált írásokból hamarosan összeállt a történet. Egy Ankhtepot nevű fáraó az örök élet titkát kutatta.

Ra isten felszentelt főpapja ezt nem nézte jó szemmel, ezért megölte őt. A fáraó most a környező lakosokat terrorizálja álmaival. A főpap szobájának falán megtalálták a vörös színű pecsét helyét. Egy egyirányú teleportot aktiváltak, már csak a másikat kellett megkeresniük.

Egy teleportkő segítségével eljutottak a Ankhtepot sírjába. Az egyik teremben egy furcsa, életszerű sólyomdomborművet találtak. A Stone Prophet szavai szerint itt kell használni háromszor a varázssípot. Egy gyönyörű kerecsensólyom szabadult ki a kőből. Megtudták tőle, hogy a fáraó elit testőrségének a tagjáé. A merénylet után azonban a saját szívét áldozta fel a gonosz fáraónak, hogy halálában is védhesse őt. Ankhtepot kriptájában meg is találták azt az ajtót, amit a szív segítségével tudtak csak kinyitni.

A fáraó felébresztése már nem is volt olyan nehéz. A becsületes paladin oda állt a gonosz múmiával szemtől-szembe megküzdeni. A mágiájával szemben azonban védtelen volt. Ankhtepot halálvarázsa azonnal végzett vele. A troll és a papnő csak együttes erővel tudta a lovag testét elmenekíteni a múmia elől. Egy biztonságos sarokban aztán egy ősi varázstekercs segítségével visszahozta az életbe a vakmerő, ám meggondolatlan kalandozót. Új haditervet eszeltek ki. A másik pecsét segítségével megnyitották a teleportot a sír bejáratánál. A fáraót maguk után csalva összehozták a két régi ellenfelet...

A menekülést a templomtól keletre fekvő sivatag jelentette. Itt találták meg a Visszatérés pergamenjét, ami biztosította, hogy visszatérhessenek a saját világukba. Tervük sikerrel járt, egy teleporton keresztül megszöktek Har'Akir perzselő földjéről. A fogadtatás minden képzeletüket felülmúlta. Ismét ők lettek a város ünnepelt hősei.

Ennyi lett volna a tömörített leírás. Nem írtam le mindent, néhány helyszínt ki is kellett hagynom helyhiány miatt. Természetesen nagyon szívesen válaszolok a játékkal kapcsolatos kérdésekre, de előre közlöm, hogy nem fogom tudni két hónap múlva az ötödik könnycsepp lelőhelyét (már most sem tudom). Ilyen kérdésekre tudok maximum felelni, hogy mit kell a szobornál használni, hogy megkapjuk a harmadik pecsétdarabot.

Nézzük röviden mit is gondolok a programról. Szerintem az utóbbi évek egyik legjobb SSI játéka. Remek sztori, csodálatos grafikák és hangulatos zene teszi élvezetessé a játékórákat. Az a rész pedig mikor a szellemalak dalban mondja el az egyik rejtvény megoldását egyszerűen fenomenális. Sok ilyen effekt kellene az ilyen multimédiás csodákba. Sajnos ezeket a pozitív tulajdonságokat beárnyékolja a harmatgyenge harcrendszer. Ezek a valós idejű harcok annyira legyengíthetnek bizonyos esetekben játékokat, hogy hamar a süllyesztőbe kerülnek emiatt. Egyszerűen nem bírják felmérni, hogy milyen erősségű ellenfeleket rakjanak be bizonyos pályákra. Ilyenkor a harc nem élvezetes lesz, hanem egyenesen unalmas.

Példaként megint csak az amigás Black Crypt-et és a Dungeon Master-t tudom felhozni. Ott minden szinten meg kellett küzdenem az életemért, sőt. A Master harcosaim úgy elfutottak a sárkány elől a DM legalsó szintjén, hogy öröm volt nézni. (persze később azért csak dragonsteek lett belőle) Összesítve kellemes kis kaland azoknak akik szeretnek vagdalkozni a dungeon-ban, de az agyukat is meg akarják tornáztatni.

Veterán kalandozóknak azonban még várniuk kell az igazi nagy csemegére. Talán majd a Dungeon Master 2?

Mocsy

SSI

+ A kerettörténet, az egyiptomi festmények a falakon és a szellem dala.

– Unalmas üsd-vágd nem apád harc és a detect secretkapcsoló hiánya.

MS DOS 5.0
486
4 MB RAM
VGA
16 MB HD
SOUNDBLASTER comp.,
Roland Sound Canvas

85%

Marco Polo

Marco Polo nevét szerintem mindenki ismeri. Kódex-másolatokban fennmaradt műve (Marco Polo utazásai) a XIII. századi Kína földrajzi, etnikai és gazdasági leírása, egy velencei utazó útinaplója. Ez a nagyszerű ember tizenhat évet töltött Kubiláj kán szolgálatában, s csak aztán tért vissza otthonába, Velencébe. Az Infogrames új szimulátorában ennek a nagyszerű embernek a nyomdokain haladva fedezhetjük fel a XIII. századi Kína különös, egzotikus és olykor veszélyes világát.

A játék célja nem más, mint hírnév és gazdagság; a kezdetben csóró senkiből tehetős és közismert kereskedővé, utazóvá válni. Mindezt a középkori Ázsia ismeretlen tájain kalandozva. Vagyonod növelése viszonylag egyszerű feladat, csak jó áruba kell befektetned pénzedet. A hírnév növeléséhez kevés a gazdagság, különféle szolgálatokat kell tenned uralkodóknak, hercegnőknek és hadvezéreknek.

KEZDETEK

A kezdésnél választhatsz, hogy egy teljes, új játékot kezdesz vagy próbára teszed magad egy-egy küldetés feladatának megoldásával. Harminckét küldetés közül választhatsz, négy nehézségi fokozatban. Több játékos esetében (maximum négy) csak a főjátékra van lehetőség. Érdekességként átlapozgathatod a dokumentációt, melyben Marco Polo élménybeszámolói alapján megismerkedhetsz a kor és a hely fontosabb tudnivalóival, különlegességeivel.

Először mindig a játékosok számát kell meghatározni (1-4). Ezután következik a játék idejének meghatározása. Sajnos ez különösebben nem kap szerepet, a program végén a kiértékelés finoman szólva is minimális. Körülbelül 310 hét, vagy több (akár tíz év), de inkább kevesebb legyen. Az évszak kiválasztásánál nem árt figyelembe venni, hogy az árak nyáron mindig alacsonyabbak, mint télen. Mivel amúgy sem vagyunk eleresztve anyagilag, érdemes valamelyik melegebb évszakot választani. A név kiválasztása után indulhat a játék. A kezdőváros kínálata meglehetősen szegényes; Layas, Karakum, Tolbonur, Ondorsum és Quinsai. Én az elsőt ajánlom, de ahogy gondolod. Egyébként a kézkönyvben van egy kis segítség; „út az első millióhoz", de azt tanácsolom, ne kövesd pontról pontra, mert nem tökéletes és létezik jobb megoldás is (igaz, kockáztatni kell érte).

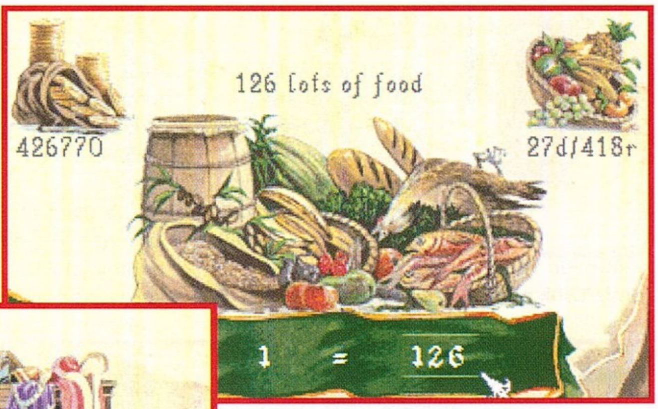
MINDHALÁLIG KERESKEDELEM

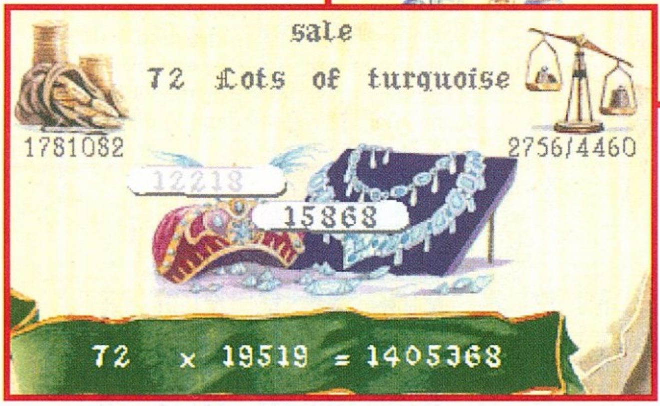
A játékban találsz egy nagy, teljes térképet és helyi, csak a környező területek városait tartalmazó zónatérképet. Ez utóbbin jelölheted ki úticélodat. A városok neve mellett megtalálod, hogy hány napi járóföldre vannak a tartózkodási helyedtől. Csak akkor indulhatsz útnak, ha elegendő élelmed van a karavánod számára, és még akkor sem biztos, hogy célba érsz...

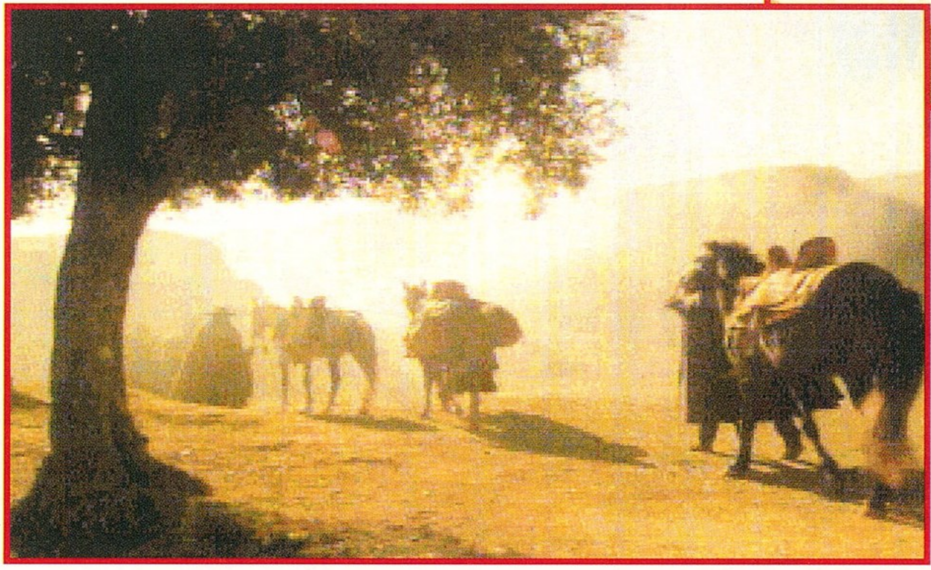
A város határába érkezve a

következőket teheted. Bemehetsz a városba, a karavánszerájba, tovább utazhatsz vagy véget vethetsz az aktuális hétnek. Először lássuk a várost!
Itt lehet venni és eladni, továbbá információkat vagy küldetéseket szerezni. A piacon alkudnod kell, mégpedig ügyesen. Nem kell feltétlenül tisztességesnek lenned! Természetesen nincs minden városban minden árucikk. Általában a nagyvárosokban érdemes értékesíteni, amit a falvakból összeszedtél. Ott ugyanis olcsón kínálják a kézművesipar termékeit. Az árucikkek hat kategóriában szerepelnek; fűszerek, szövetek, kézművesipari termékek, fegyverek, fémek és drágakövek. A városokban mindig ugyanazt a kereskedőt találod. Némelyik nagyszájú, morgós, de mégis jó partner, míg mások simulékonyak, kedvesek és rablók. Érdemes megjegyezni őket! A vétel és az eladás lényegében ugyanúgy történik. Az általad kijelölt árucikkre a kereskedő árajánlatot tesz, ami neked természetesen nem felel meg. Kezdődik az alku. Egyértelmű, hogy ha eladsz, akkor fel, ha veszel, akkor le próbálod nyomni az árakat. A mennyiség abszolút nem számít, csak az egységár! A kialkudott ár után még mindig növelheted vagy csökkentheted a mennyiséget. Az alkudozáshoz csak annyit, hogy ha veszel, akkor ne ajánlj ötven százaléknál kevesebbet, mert ez szinte mindegyik kereskedőt feldühíti. Persze ki lehet őket cselezni...
A városokban és falvakban rejlő másik „nagy" lehetőség a küldetések felvétele, információk szerzése, ismerkedés a helyi szokásokkal. Ezt az „encounter" opció alatt találod. Hogy az adott missziót elvállalod-e vagy sem, rajtad áll, de ez az egyetlen út a népszerűség növeléséhez. Ugyanazt a küldetést egy játékon belül csak egyszer kapod meg és több játékos esetén sem kaphattok azonos küldetést, de nem kell berezelni, akad belőlük jócskán (összesen harmincnégy van). Egy helyen többször is kaphatsz küldetéseket, sőt olykor futárt is küldenek utánad. Mielőtt teljesítenéd a missziót, ajánlom, hogy mentsél. Főleg a helyi szokások ismeretét követelő küldetésekben könnyű hibázni. A házassági ajánlatokat pedig feltétlenül utasítsd el, bármilyen szép is a felkínált leány, mert a friggyel utazásaid véget érnek, ami a játék befejezését is jelenti. Ugyanez a következménye esetleges lefejezésednek vagy egyéb típusú elhalálozásodnak is! Arra is figyelj oda, hogy véletlenül se válaszd az encounter opciót olyan városban, ahol már kaptál küldetést és még nem tudtad teljesíteni. Vannak elnéző és haragos karakterek is, de a népszerűségednek semmiképpen sem használ, ha kudarcot vallasz!

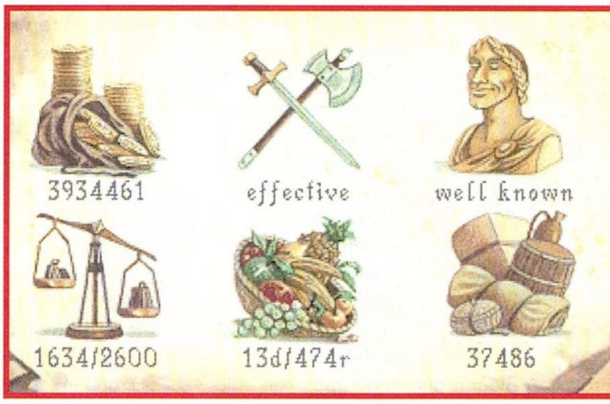
A városból való indulás előtt térj be a karavánszerájba. Itt a karavánnal kapcsolatos dolgaidat intézheted. Fontos tudnod, hogy itt alku nincs, de az árak városonként, évszakonként és egyéb tényezőtől függően is változnak. Az első lehetőség az élelmiszervásárlás (food). Karavánod minden tagja számára kell kaját vásárolnod, beleértve az állatokat is. A jobb felső sarokban látható a nálad lévő élelmiszerkészlet mennyisége. Érdemes az olcsóbb helyeken bevásárolni, már csak azért is, mert a kis falvak készletei nem képesek nagyobb karavánok ellátására és időpazarlás heteket eltölteni a készletek feltöltésével. Azt se hagyd figyelmen kívül, hogy az élelemnek is van súlya! Talán az ellátás biztosítása előtt érdemes







megnézni, milyen súlyt kell szállítani (ezért előbb mindig a piaci ügyeket intézd, csak utána gyere ide, indulás előtt). Ha új szállítóegységre van szükség vehetsz tevéket, öszvéreket, hordárokat, sőt néhol szekereket is (porterage). Ezután gondoskodnod kell a karaván védelméről is (escort). A lándzsások a legolcsóbbak és a leggyengébbek. Náluk jóval hatékonyabbak az íjászok. A katonai egységek csúcsát pedig a lovagok képviselik, magasabb áron. A „csatáknál" majd az egységek számának és minőségének figyelembevételével születik meg az eredmény. Miután bevásároltál, egységeidet a stratégia-képernyőn helyezd el, természetesen célszerű fegyveresekkel körülvenni a karaván védtelen „magját", azaz a hordozókat. Egyébként itt van lehetőséged a feleslegessé vált egységek elküldésére is (resell). Miután mindezen túl vagy, csak akkor vedd meg az élelmiszereket.



Az utazás a helyi térképen történik. Apró pontok jelölik karavánod haladását. Útközben számtalan dolog történhet veled. Az utazást mindig rövd videobejátszások színesítik. A jelölt városba nem feltétlenül érkezel meg, mert megtámadhatnak, eltévedhetsz, valaki megsérülhet vagy megbetegedhet, stb. Persze pozitív események is vannak, csak ritkábban; például harcmezőn áthaladni egy csomó ingyen fegyvert jelent, máskor vadászatra nyílik lehetőséged, ami ingyen élelmiszert jelent. Az eseménytelen utak során csodálhatod a vidéket, megfigyelheted jellegzetességeit. Bármikor átválthatsz a nagytérképre, ahol átláthatod mind a hatvanhárom város elhelyezkedését. Itt találod meg a legkönnyebben ha valahová menned kell, s nem okoz gondot a helyes útirány megválasztása. Ilyen típusú információért nem is érdemes fizetned! A helységeket jelölő sziluettek utalnak a város nagyságára, s ezzel a várható haszonra is...

Ha hiszed ha nem, ezzel szinte mindent elmondtam, amit tudnod kell az induláshoz. Azért a tippeket még hasznos elolvasnod, ha belevágsz a kalandba. A jobb gomb segítségével egyébként bármikor kikérhetsz egy menüt (ezzel a pillanat állj is életbe lép). Itt a Travel Log szemléletes képet ad jelenlegi helyzetedről; vagyon, karaván védelmének hatékonysága, népszerűség, megterhelés és kapacitás, élelmiszerkészlet és árukészlet. A vásárlási napló (Purchase Summary) az utolsó kilenc befektetésedet rögzíti csupán, ezért mondtam, hogy érdemes jegyzetelni. Megnézheted az elvállalt küldetéseket is bármikor, ezt felesleges felírni. No és ebben az ablakban találod még a mentést is. Most már tényleg jöjjenek a tippek!

TIPP

A helyes stratégia kidolgozásánál vedd figyelembe a szerzett információkat! Ha a hírek szerint a környéken például északról vagy keletről támadnak, akkor igyekezz oda csoportosítani erőidet. Az vásárlásnál a kereskedők taktikájával ellentétben nem

kell feltétlenül a közelítő-taktikát alkalmazni. Mondjuk megajánlod a kínált ár hetven százalékát és mész szépen lefelé. Az utolsó (negyedik) ajánlat előtt érdemes nagyot kockáztatni, mert az általad és az általa ajánlott ár átlaga lesz a végleges összeg.

A drágaköveket és az ékszereket akár négy-tízszeres haszonnal is eladhatod, csak tudnod kell hol és mikor!

Járványok idején az árak zuhannak egy nagyot, ilyenkor az alku feltételei is változnak. Háborús helyzetben viszont nőnek az árak, különösen vonatkozik ez a fémekre, a fegyverzetre, a drágakövekre és az ékszerekre.

Nem mindig a legrövidebb út a legjobb, főleg ha hegyvidéken akarsz keresztül vágni. Itt sokkal gyakoribbak a kudarcok, a sikertelen utazások. Ez pedig idő- és élelemveszteséggel jár.

Ha komolyan akarsz játszani, érdemes jegyzeteket készíteni magadnak jó piaci lehetőségekről, küldetésekről, stb.

Bánj takarékosan az élelemmel, üres szállítóegységeket ne etess!

Visszatérve a járványokhoz, előfordulhat, hogy többször meg kell kísérelned, hogy beengedjenek a városba, mert a betegség miatt vesztegzár alá vehetik. Ha több játékos van, akkor kockázatosabb bemenni, mert a külvilágtól elzárt város időveszteséget jelent a bentszorult utazó számára!

Érdemes több küldetést felvállalni egy környéken, mert sokszor egy nagyobb körúttal többet lehet teljesíteni.

A vonuló hadtestekkel találkozni nem túl jó, mert általában elszedik élelmiszerkészletedet és/vagy a nálad lévő fegyvereket is.

Ha az általad keresett áru a városban éppen elfogyott, de megrendelték (ordered), érdemes várnod egy hetet.

Ne felejtsd el átállítani a stratégiát szinte minden városban, de legalábbis övezetben, a szerzett információk alapján. A hasznos információ sosem drága!

Tenduc elhagyása előtt feltétlenül mentsél, mert elég kicsi a valószínűsége, hogy veszteségek nélkül lejuss a hegyről!

Használd ki hogy bármikor menthetsz játékállást!

Búcsúzóul néhány tuti üzleti tipp. A Layasban vásárolt gyapjút vidd Acreba. Mossulban viszonylag olcsón vásárolhatsz fémet (főleg ha járvány van) és ezt Baudacban adhatod el viszonylag nagy profittal. Acreba érdemes még vinned Trebizondból páncélokat, Tiflisből selymet, Argironból rezet. Az egyik legnagyobb üzlet, ha van már komoly tőkéd, Tenducból türkiszt vinni Cambalukba. Ezzel milliókat nyerhetsz!

UTÓZÖNGE

Így a leírás végén megemlíteném, hogy a játék minden szövege eredeti fordítás Marco Polo útinaplójából! Sajnos ez és a roppant igényes kivitelezés sem elég ahhoz, hogy lebilincselje az embert. Szinte semmi sem történik, vagy ha mégis, akkor nem élhetjük át az izgalmakat. Legalább a karavánunkat ért támadásokat jó lett volna lejátszani! A kihívás is minimális, aki az elején elbukja csekélyke alaptőkéjét, annak lőttek, akinek pedig beindul az üzlet, az menthetetlenül meggazdagszik. Végül különösen hiányzott a játék végéről valamiféle értékelés, mert azzal mindenki tisztában van, mennyi tőkéje van és mennyire népszerű. Jó lett volna egy besorolás, titulus, grafika, end sequence vagy Valami. Kár ezért a programért, kevés plusszal klasszisokkal jobb lehetett volna.

Lily

INFOGRAMES

+ Hangulatos, igényes grafika.

– Minimális izgalom és kihívás.

MS DOS 5.0
386
2 MB RAM
VGA
0 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

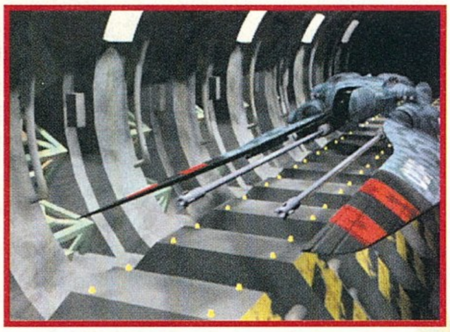
81%

CHAOS CONTROL

„Vad, gyors csata a szabadságért” – hirdeti a borító. Nem baj, mondom magamban, most éppen közelében vagyok egy 90Mhz-s Pentiumnak, amelybe egy 4x CD-ROM drive van beépítve, a sebességgel nem lehetnek gondok.

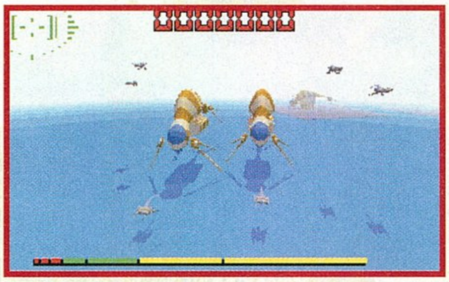
A sebességgel valószínűleg nem is lenének bajok, ha elindulna a játék. De nem, ez egy antiszociális fajta. Akinek jó gépe van, az ne játszon. Na rendben, akkor hazaviszem, hiszen otthon már csak elindul egy dupla sebességű CD-n, és a kis 486-osomon. El is indulna, ha találná a hangkártyát. De a programozók (a híres francia Infogrames) csak Sound Blaster 2.0 hangkártyát tudják kezelni, illetve a 100% kompatibiliseket. Hiába kompatibilis a kártyám, de mégsem. Sebaj, mondom naívan, attól még lehet „Vad és nagy és gyors csata a szabadságért” hiszen a játékot már több mint 2 éve kezdték el fejleszteni, Silicon Graphics gépeken készültek a renderelt animációk, és az Infogrames még nem adott ki rossz játékot. Szóval, akkor chaos.exe – noaudio. Betettem Chris Hülsbeck SHADES CD-jét, és megnéztem az intrót. Hát, ez úgy öt éve szép lett volna, de nem egy nagy durranás.

A játék sem fogott meg első pillanatra, de hát volt ez már így, és később nagyokat csalódtam. Szóval lelőtték Manhattanben a gépemet. Sebaj, kezdem újra. Játék, lövöldözés. Ugynott meghaltam. Biztos rossz napom van. Holnap ismét megpróbálom. Közben odaadtam a Birdnek, hogy hallgassa meg a hangját (neki Original Blastere van), de nem tudott sokat mondani a játék hangjáról csak azt, hogy érthetetlenül beszélnek benne, és recseg.



Második nekifutásra már kritikusabb szemmel vettem nagyító alá a programot: a Rebel Assault már lassan másfél éve magasan verte a Chaos Control színvonalát (a PC-n) és az Interplay Cyberia-ja is gyönyörű volt grafikailag. A Chaos Control is csak egy lövöldözős játék: fix pályán mozog az űrhajód, a célod a célkereszttel lelőni a gonoszakat.

Míg az előbb említett programok renderelt 3D környezetben repülgettek, addig a Chaos Control sima shaded 3D vektorépületek között szárnyal. Sebaj! Nem a grafika a lényeg, hanem a játék. Egy ilyen lövöldözős játékot lehetetlen elrontani! Hiszen leültetnek egy jó pár tesztert a kész játék elé, és megnézik, hogy mit művelnek az easy majd a hard fokozaton. Ezek után beállítják, hogy a játék eleje könnyű legyen, a vége pedig nehéz – gondoltam ismét naivan. Leültem a játék elé, és játszottam. Még egy játék. Még egy. De miért ugyanott halok meg mindig? És miért rángat az animáció? Még a Wing Commander III.-nak sem bocsátottam meg ezt a szarvashibát (a rángatózást és a töltés közbeni várakozást), de egy vad és gyors csatában (ami főleg a szabadságért folyik) nem illik rángatóznia a képlejátszásnak (1-2 másodpercre megáll az akció?!). Nem, nem ismét nekiugrok, mivel rájöttem egy trükkre. Ha a jobb mouse gombot folyamatosan nyomva tartom, akkor egyfolytába tüzel az ágyú amíg fel nem melegszik. Ezzel eleinte jól ment a harc, több gépet szedtem le, mint eddig. DE, de vannak olyan űrhajók, amelyek beugranak a látómezőbe, behúznak, olyan gyorsan, hogy nem lehet őket lelőni, és több lövést adnak le rám. Na ne, ez csúnya dolog. Az űrhajóm energiája megint ugyanannál a képkockánál fogyott el. Nem baj, még egy menet. Most biztos jobb leszek. De nem. Ugyanott, ugyanakkor lőnek ismét ki. Ebből sokat tanultam. Még egy egyszerű, mezei kis lövöldözős játékot is el lehet rontani. Így. Ez a tökéletes példa. Pedig nem igényelném a textúra feszítést, nem igényelném a sztereo zenét, az 5 perces nyálcsorgató intrót, csak egy kis játékot, egy kis sikerélményt.



Sajnos elolvastam a kerettörténetet is: A gonosz Kres Rhan nevű idegen faj el akarja pusztítani a Földet. Csak Te mentheted meg, Jessica Darkhill, a Földet a pusztulástól. A jegyesedet, Morgan Kain-t is a Kres Rhan gyilkos vadászai ölték meg a marsi csatában. Ezek után Jessica még elszántabb lett. Vannak még más szereplői is a játéknak, de velük valószínűleg csak a manhattani küldetés után találkozunk, az átvezető animációban.

Végre, hosszas szenvedések után már csakazértis megcsináltam, nehogy a szemembe vesse valaki (pl. egy Bird), hogy azért mert béna vagyok, azt írom egy játékról hogy rossz. Szóval végül mégis túljutottam a manhattani részen. Ezek után is intro következett, ahol fogalmam sem volt, hogy mi történik, ugyanis akár van hang, akár nincs, nem feliratozzák a játékot. A kis kézikönyv azért segítséget nyújtott: Itt előléptetik Jessicát, és egy számítógép Virtual Reality világában kell most a gyilkos Kres Rhan vírusokat kiírtani. A játék teljesen hasonló az első részhez, csak egy kicsit még nehezebb. Erről ennyit. Hogy egy kis pozitívumot is írjak a játékról, meg kell említenem a PHILIPS CD-I verziót, ami gyönyörűre sikeredett (nem shaded vektoros, hanem renderelt!). Kár, hogy a PC verziót így elhanyagolták.

Masell

INFOGRAMES

\+ Szép a játék doboza.

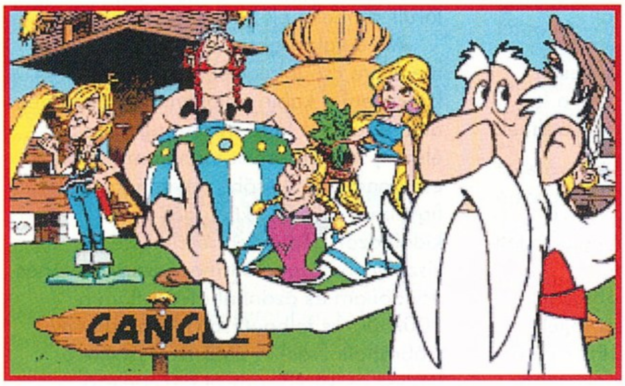
– Olvasd el a cikket és megtudod.

MS DOS 3.3
386
4 MB RAM
VGA
3 MB HD
Speaker, SOUNDBLASTER comp.

48%

Astérix
CAESAR'S CHALLENGE

Időszámításunk előtt 50-et írunk, Galliát elfoglalták a rómaiak. Csak egyetlen kis falu maradt, akik ellenállnak a hódítóknak és nem rettenti el őket a hatalmas túlerő sem. A nagy Cézárt

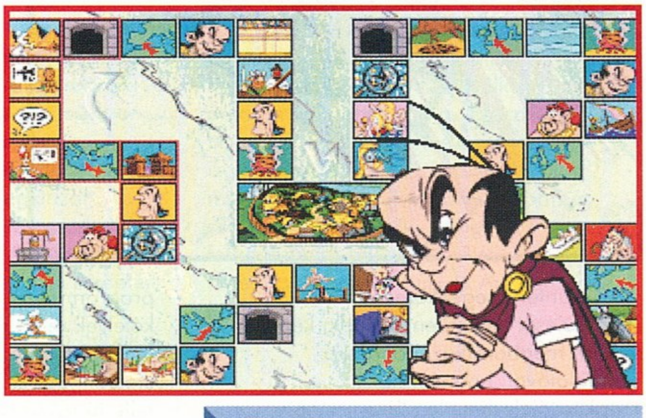


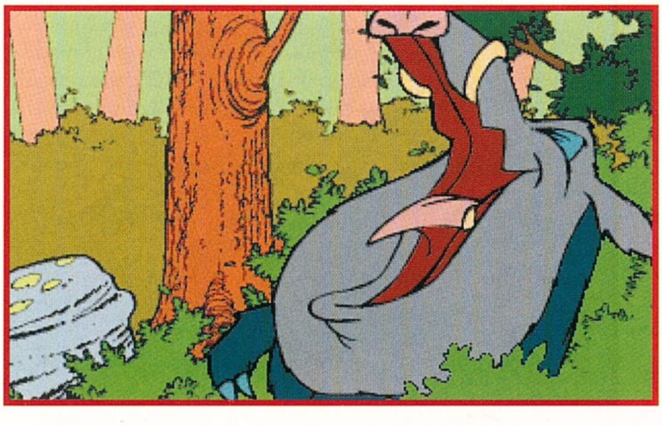
azonban elhagyta a humorérzéke és hirtelen felindulásában úgy dönt, legalább azt megakadályozza, hogy bárki elhagyja falu határát. Itt az idő, hogy felvedd a harcot Cézár ellen és elfogadd a kihívást! Utazz át a római birodalom tartományain, Te lehetsz Asterix, Obelix, Impedimenta, Panacea, Justforkix vagy Geriatrix. Ebben az izgalmas társasjátékban megelevenednek az Asterix rajzfilmek és képregények hősei és kalandjai a szokásos humoros elemekkel fűszerezve. 1-4 játékos játszhat egyszerre, így nagyszerű kikapcsolódást kínál akár a családi körben vagy baráti összejöveteleken. Az Infogrames 7 éves kortól ajánlja a programot, de mivel az ezer (!) kvíz kérdés nagy része alaposabb felkészülést igényel, én inkább 10 éves kortól ajánlanám ha a közelben van egy angolul tudó sem árt ha van...

A játékot Getafix, a druida vezeti. Ő készíti egyébként a mágikus hatású potionokat, és tippekkel látja el a rászoruló játékosokat. A cél igazándiból a nehézségi szint megválasztásának függvénye; adott idő alatt adott számú szuvenírt kell összeszedni, majd visszatérni a faluba. A táblán kilenc vidéken át vezet az utad; feladatok, börtönök, bevetések, jó néhány csapda és pihenőhely mellett további meglepetések is várnak. A szuvenírek összegyűjtésének két módja van. A tartományok négyzetére lépve csupán meg kell válaszolni Bravura fogós kérdéseit a jutalomért. Aki azonban itt rendszeresen kudarcot vall, az se adja fel, mert az ügyességi és egyéb "akciófeladatok" helyes megoldásáért több-kevesebb pénzt kaphat és ha bejut a boltba, megveheti a hiányzó emléktárgyakat! Igaz, hogy a föníciai kereskedő, Ekonomikrisis árai olykor elég borsosak...

Hogy ne legyen olyan egyszerű az életünk, természetesen vannak a pályán előre vagy visszarepítő effektek is. No és ott van a jó Dubbelosix! Ez a hasznos kém megengedi, hogy adott övezetben az általunk választott mezőre lépjünk. Az ő ellentéte Tortuous Convolvulus, aki ott árt a játékosoknak ahol csak lehet; elszedi varázsitalaikat, visszadobja őket a pályán és azt hajtogatja: "Csak ne olyan sietősen!".

Mivel a hely meglehetősen szűkös, néhány játékot, feladatot még megemlítenék. Cacofonix segítségével egyre hosszabb dallamokat tanulhatunk meg, Anticlimaxot átsegíthetjük a viharos északi tengeren, vadászhatunk vaddisznóra, megfejthetjük Chleopatra hieroglifáit, átvezethetjük Dogatixot a piramis veszélyes járataiban. Sőt van még színező, memóriajáték, puzzle, kakukktojás-keresés és még sok-sok meglepetés! Majd meglátjátok!





Ez a társasjáték szuper. A legjobban az tetszett, hogy a nehézségi szintet játékosonként választhatjuk meg, így ha kisebbek játszanak nagyobbak ellen, nem lesznek hátrányban. Persze a program főleg a 7-14 éveseknek készült, de azt hiszem, hogy a kellően idétlen örökifjak is remekül fognak szórakozni. Igazi szünidei limonádé!

Lily

P.S.: A dobozon egy ingyenes belépőkupont találtok az Asterix Parkba!

INFOGRAMES

+ Szinte minden.

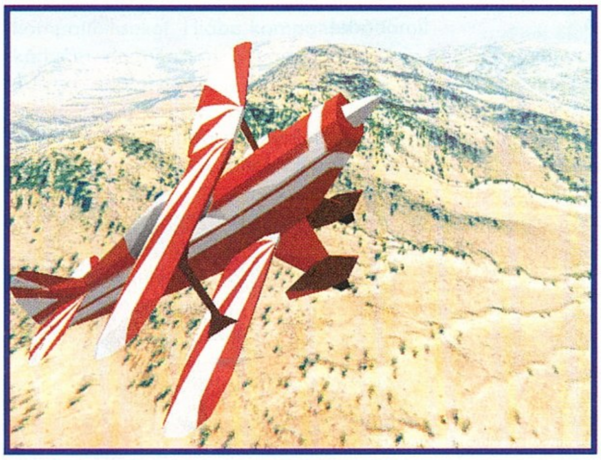
– A zene lehetett volna jobb.

MS DOS 5.0
386
2 MB RAM
VGA
0 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

91%

FLIGHT UNLIMITED

Talán már másfél év is eltelt a Flight Simulator 5 rejtelmeit fejtegető írásom megjelenése óta, melynek bevezetőjében néhány mondat erejéig eltűnődtem azon a minden bizonnyal akadémikusnak tűnő kérdésen: „Vajon mikor tekinthető igazán játéknak egy játék?"



Őszintén megvallom, az FS5 'berepülését' követően, jó ideig képtelen voltam megbarátkozni annak a gondolatával, hogy immár megkérdőjelezhetetlen bizonyítékok támasztották alá olyan – máskülönben tehetséges – emberek létezését, akik a fantázia legapróbb szikrájának hiányáról téve tanúbizonyságot, időt és energiát nem kímélve, tudatosan küzdöttek olyasmiért, amiről nem volt kétséges, hogy elkészülte pillanatában súrolni fogja a céltalanság mezsgyéjét. Nyilvánvalóan negatív hozzáállásom kialakulásában meghatározó szerepet játszott ama tehetetlenséggel párosult frusztráció, mely ösztönösen kerített hatalmába valahányszor eltűnődtem azon, micsoda szimulátor sikeredhetett volna a már meglévő briliáns 3D-s világ és egy kellően izgalmas forgatókönyv párosításából.

A mai napig úgy vélem, hogy azokban a hónapokban egyszerűen elképzelhetetlennek tartottam, hogy bárki is képes lett volna rávenni az FS5-ről vallott nézeteim akár legenyhébb módosítására. Egy ideje azonban már-már nosztalgiával tekintek vissza a New York felhőkarcolói között végrehajtott őrült manőverekre. De mielőtt bárki is az idő múlásával hirtelen bekövetkező szellemi leépülésemre kezdene gyanakodni, el kell árulnom, hogy eme radikális szemlélet változásért egy külső tényező a felelős. Történt ugyanis, hogy hónapokkal ezelőtt, valamely angol nyelvű folyóiratot lapozgatván megakadt a szemem egy impozáns, színes hirdetésen. Tüzetesen vizsgáltam át a teljes oldalt, hiszen a lap egészét betöltő rendereltnek tűnő kép, egy addig legfeljebb vágyakozó gondolataimban létező részletességgel megjelenített táj felett száguldó műrepülőgépet ábrázolt. Bár akkor a sokat sejtető FLIGHT UNLIMITED címen kívül nem lettem okosabb, felfedezésemet követően immár leplezetlen érdeklődéssel faltam a program fejlesztésének egyre előrehaladottabb fázisairól tudósító néhány soros híreket. Lassacskán már eleget tudtam a programról ahhoz, hogy esetenként kételyek merüljenek fel a mélységével, de legfőképpen az igazi hardware igényét illetően. Bár a fejlesztők egyre többet felfedő nyilatkozatai mindig sikeresen eloszlatták negatív gondolataimat, a kezdeti lelkesedést, egyfajta óvatos kíváncsiság váltotta fel.

Titkon azonban reméltem, hogy egy DX4 azért kellően gyors ahhoz, hogy akár egy vizuálisan ennyire részletes szimulációval is sikeresen megbirkózzon. Aztán egy szép napon végre szembesülhettem a valósággal. Elkeserítő élmény volt!!

P5/100 vs. FLIGHT UNLIMITED: El nem ítélhető módon, minden behatóbb ismerkedést elmulasztva csaptam be a CR-ROM-ot a legközelebbi 100 Mhz-es Pentium meghajtójába, majd az általam átlagosnak minősített 640x480 -as felbontás kiválasztását követően, egy Pitts Special botkormánya mögött szakadtam el az Arizonai Sedona kifutójának aszfaltjától. Az első másodpercek valóban fantasztikusak voltak, hiszen a vadul manőverező kétfedelű fülkéjéből, számítógépes szimulációban eddig nem tapasztalt, lélegzet elállítóan élethű látvány tárult szemeim elé.

Aki a valóságban is repült már, tudja mennyire csodálatos élményt jelent kitekinteni a kabin ablakán a felszálló gép alatt elsuhanó tájra. Kizárólag ezen élmény felidézésének tudhatom be, hogy csak percekkel később lettem igazán figyelmes az egyébként igényesen kidolgozott gép (max. részletesség) viszonylag szaggatott mozgására. Különös, gondoltam és azonnal átváltottam a 800x600-as felbontásba. Az eredmény kiábrándító volt! A 2MB-os, PCI video kártyát és 16MB ram-ot bekebelező erőgépet egyszerűen két vállra fektette a Flight Unlimited sebesség igénye!

SPRINGFIELD REPTERÉN

Hűs szobám félhomályában immár nem mulasztottam el az ízig vérig műrepülésre és légi akrobatikára épülő program tüzetesebb vizsgálatát. Első lépéseim, egy – az Egyesült Államok szerte gomba módjára szaporodó-sport és magán gépek fogadására kiépített reptérre, pontosabban annak valamelyik földszintes épületébe vezettek. A 3D-s szobában körbenézve elsőként az egyik polcon kiállított néhány repülőgép makettre lettem figyelmes. A sárga Bellanca Decathlon előnytelen külseje nem tudta leplezni alapfokú kiképző feladatkörét, a Sukhoi Su 31, az Extra 300s és a Pitts Special S-2B agresszív vonalai pedig nem hagytak kétséget afelől, hogy ők a légi balettek igazi sztárjai. A

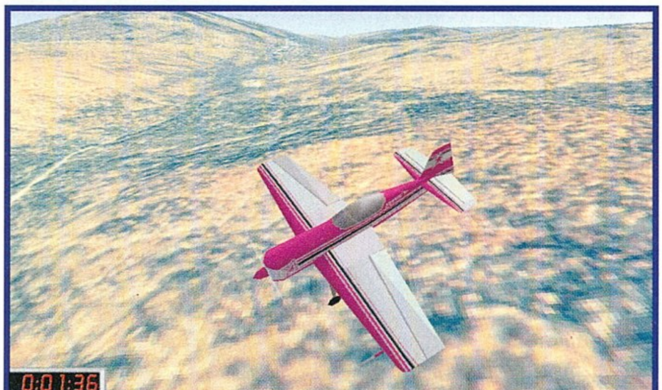
kollekciót, a termikek hátán való hangtalan repülés szerelmeseinek álma, egy kecses, hófehér Grob 103. A vitorlázógép egészítette ki. Gyorsan átfutottam a falitáblára felfirkantott, a repülés fizikai elveinek, a legfontosabb fedélzeti műszerek működésének, valamint a – már haladóknak szóló – alapvető műrepülő figuráknak ismertetését szolgáló feljegyzéseket és megfogadtam, hogy alkalomadtán tanulmányozni fogom a 'Cool Demos' feliratú repülési naplót is.

A sarokban álló glóbusz segítségével azt is kikövetkeztettem, hogy elképzeléseimmel ellentétben nemcsak az Államok öt reptere felett borzolhatom a nézők idegeit, hanem életveszélyes repülésemmel a franciaországi Dinan lakosságát is terrorizálhatom.

A legtöbb időt az opció panel különféle pontjainak kiismerésével és beállításával töltöttem, majd reménykedve választottam ki a Su 31-et.

REPÜLÉS KORLÁTOK NÉLKÜL???

Elméletben talán igen, a gyakorlatban viszont semmiképpen sem! Bár, ki tudja, talán a P6 vagy éppen a 200 Mhz-s Pentium elterjedésével tényleg elérhető közelségbe kerül ez a cél, de addig a Flight Unlimited legfeljebb az Amigás korszak felidézésére használható. Ugye mindenki emlékszik még azokra az enyhén 'darabosan' mozgó szimulátorokra, melyekkel repkedve heteket pocsékoltunk el életünkből. A 68000-sel szemben megértőek voltunk, a 486 esetében viszont



már nincs kegyelem. Talán mondanom sem kell, hogy a 640x480 kifogott szerencsétlen DX4 -emen. Sajnos nem javított a helyzeten a 2MB-s S3 864-es kártya és a 16MB ram sem. Ebben a felbontásban, a képernyő kezelésnek sikerült annyira lelassulnia, hogy éppen élvezhetetlenné tegye a folyamatos manőverezést. Az előttem álló lehetőségek pedig igencsak behatároltak: Bár a felbontás csökkentése esetén lényeges gyorsulás tapasztalható, valahogy már meguntam a folytonos Legoland (320x400) vagy a még kiábrándítóbb Duplo-királyság (320x200) feletti repülést. Vizuális szempontból nézve talán jobban járunk, ha 800x600, ill.1024x768!! felbontásra váltunk át. Bár ezen beállítások esetén zéróhoz konvergál a játszhatóság, legalább egy látványos, állandóan változó slideshow-val kápráztathatjuk el ismerőseinket. És ez csak a jéghegy csúcsa, hiszen a Flight Unlimited bőségesen gondoskodik egyéb kifogásokról.

Bár furfangos megoldásnak tartom a digitalizált légifényképek felhasználását, a jelenlegi rendszer még némi finomításra szorul, tudniillik pillanatnyilag nem teszi lehetővé tereptárgyak és egyéb felszíni építmények megjelenítésére. Tudom, a légiakrobatikát olyan magasságokban illik űzni, ahol már nem észlelhető a különbség, de ne feledjük, még a legprofibb pilótának is landolnia kell egyszer.

A hangok tekintetében még istenes a helyzet, hiszen meggyőzően dübörögnek különböző motorok, félelmetesen süvít a szél a Glob törékeny szárnyai felett, és a hirtelen manőverek során fokozza a helyzet drámai mivoltát a megkínzott Decathlon sárkányának nyöszörgése. Azonban határozottan zavaró kontrasztot vélek felfedezni a reptér feletti égbolton bőgő motorral elhúzó gépek dübörgése és az ezt követően hirtelen beálló, időnként hangos madárzajok által megtört síri csend között. Bizonyára nincs madárveszély a reptér környékén!!

Többször esett már szó a játszhatóság fontosságáról is. Nos, még ultra-folyamatosan mozgó, hi-res felbontás esetén is élnék a gyanúperrel, hogy a változatos akrobatikai feladat és műrepülő megmérettetés ellenére sem jelent a Flight Unlimited maradandó szórakozást. Evidens, hogy egy rövid ideig imponálni fog a fotorealisztikus környezet feletti kaotikus repdesés, de a céltalanság hamar unalmassá válik. Az éles bevetéseken nevelkedett vadászpilóták pedig nemcsak az adrenalin növelő izgalomtól, de az eredményes bevetéseket követő sikerélménytől is megfosztják önmagukat. A szimulátor igazi gyenge pontja valójában nem is a sebesség okozta problémákban keresendő, hanem egyértelműen a játékra való ösztönzés teljes hiányában van. Úgy tűnik még lényeges tartalmi és koncepcióbeli fejlődés áll minden 'korlátozások nélküli' címre pályázó előtt, de talán az sem elképzelhetetlen, hogy – legalábbis a szimulátorok terén – nem igényeljük ezt az óriási nagy szabadságot.

ISMÉT A KIFUTÓN...

A Flight Unlimited által képviselt irányvonalat, a legnagyobb jóindulatom ellenére sem tudom többre értékelni mint egy dicséretre méltó, ámde mellékvágányra futott próbálkozást. Ha pedig megkaphatnám a választás jogát, bármikor kapható lennék egy nem túl izgalmas (azonban bosszúságoktól is mentes), de legalább látványokban és sikerélményt biztosító navigációs feladatokban bővelkedő, kellemes real-time repülésre Pittsburg és Anchorage között.

Sorell'

VIRGIN

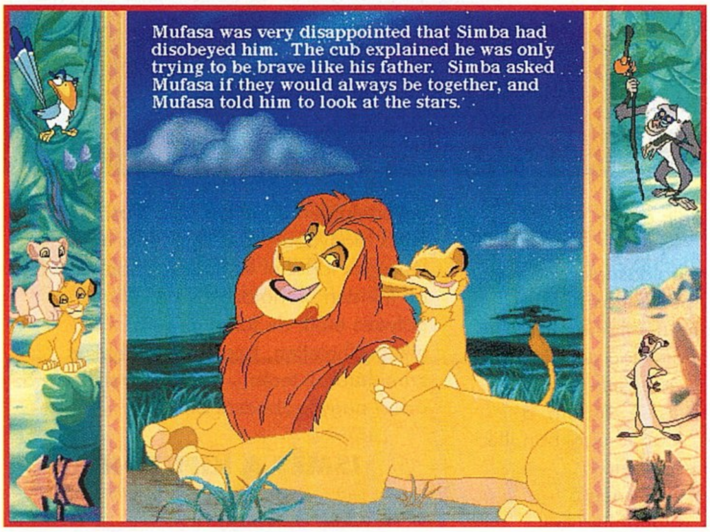
+ Talán az egyik legszebb szimulátor a piacon.

– Pentium 100-as alatt ne is kísérletezzen vele senki.

MS DOS 5.0
486\66
8 MB RAM
VGA
15 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

70%

Lion King



Sziasztok! Gondolom a Lion King ugra-bugra verzióját már mindenki végignyomta. Itt az alkalom, hogy tanuljatok is egy kicsit! No nem kell mindjárt megijedni, amit ajánlok nektek az tulajdonképpen egy mesekönyv. Talán a kisebbeknek, de az is lehet hogy a nagyobbaknak. A Disney Soiware nem hagyhatta ki az Oroszlánkirályt sem a sorból. Kiadott egy újabb, multimédiás mesekönyvet. Talán tudjátok, hogy nem ez az egyetlen, van már néhány a Micimackó sorozatból és természetesen Aladdin is. Ezek a mesekönyvek új lehetőséget tárnak fel kis olvasóik előtt. A rajzfilm emlékezetes pillanatait kiragadva, röviden bemutatják Simba történetét. A képeken azonban varázslatos dolgok is történhetnek, ha jó helyre klikkelsz, mert ez a mese életre kel! A rövid, egyszerű és jól érthető mondatokat csodás kiejtéssel egy narrátor olvassa fel. Természetesen nem hiányoznak a kedves ismerősök sem, akik segítik kalandozásodat a mese birodalmában. Ha Zazura klikkelsz, újra elolvassák a képhez kapcsolódó szövegrészt. Mindig ki lesz emelve, hol tart a mesélő, próbáld meg Te is elolvasni! Rafiki szómagyarázatokkal segíti a nyelvtanulásodat. Timon pedig tulajdonképpen a házigazda. Ő itt igazi mindenes és bármikor a segítségedre lesz, például ha szeretnél megtalálni egy másik képet vagy játékot. Ahol Simba és Nala is megjelenik, lehetőség nyílik játékra. Sajnos nem sok van belőlük. Az első játékban Simbával megpróbálhatod elkapni Zazut. Óvatosan közelíts, ha megfordul lapulj le! A másodikban az éjszakai csillagos égen rajzolhatsz képeket. A harmadik játékban pedig segíthetsz Timonnak a bogarak összeszedegetésében. Ugye nem hangzik olyan vészesen a dolog, így élvezetes a tanulás is. Ez a CD azoknak okoz legnagyobb örömet, akik már egy picit megismerkedtek az angol nyelvvel. A mese rád vár, egyetlen klikk elég hogy életre keljen!

Felnőtteknek... Egy pár szót szólnék a leendő vásárlókhoz, akik nagy valószínűséggel nem azonosak a felhasználókkal. Ennek a CD-nek a legnagyobb előnye az angol nyelvtanulás segítése. A gyerekek szívesen játszanak vele, hiszen a figurák nagyon népszerűek. Nyelvtanárok és szülők is segíthetnek abban, hogy az aprónép tényleg tanulhasson ebből a sajnos elég rövid történetből. A játékok választéka meglehetősen kicsi és nem is túl *izgalmasak, ennek ellenére a gyerekeknek tetszett a program. Mit is mondhatnánk erre, végül is nekik készült.*

Lily

DISNEY SOFTWARE

+ Hangulat.

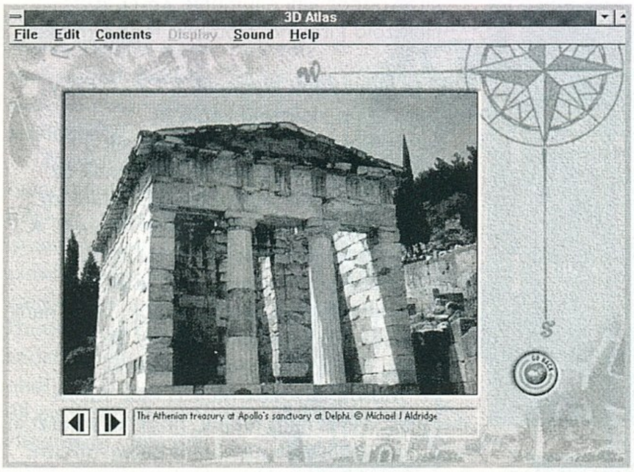
– Rövid a sztori, kevés a játék.

MS WINDOWS 3.1
486
4 MB RAM
VGA
1 MB HD
Windows Sound System

83%

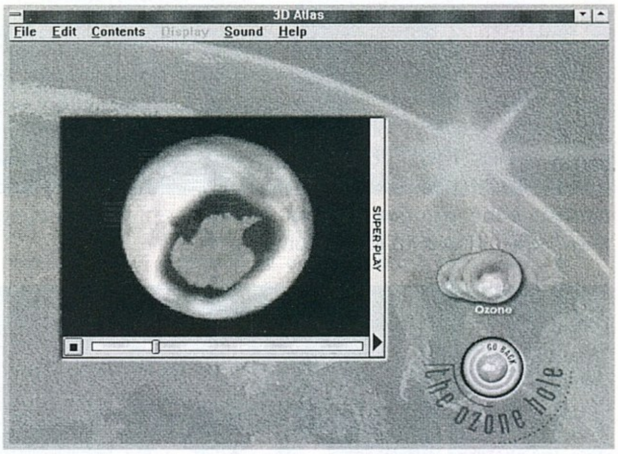
3D ATLAS

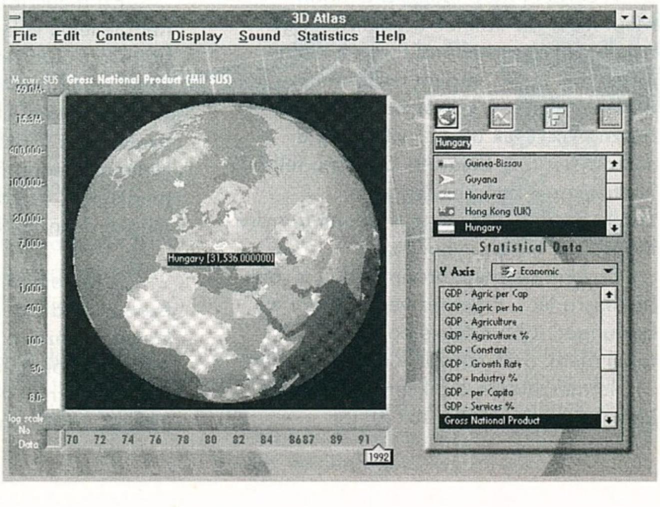
A földrajz sosem volt erős oldalam, bár a lemeztektonikát kedveltem. Azonban vannak olyan helyzetek amikor szükségünk van egy kis földrajzi áttekintésre. Ehhez keresve sem találnánk jobbat ennél a 3D Atlas-nál. A Multimédia rohamosan fejlődő világában ez az Electronic Arts termék egy igazi gyöngyszem. Igényes kivitelezésével és gazdag tartalmával idén elnyerte az EMMA "Best Information and Reference Product" díját. Azt hiszem ez már önmagában is elég, hogy felkeltse érdeklődésünket.



A Föld rejtelmeit három aspektusból vizsgálhatjuk; környezeti, fizikai és politikai. Ennek megfelelő csoportokban műholdas felvételekről csodálhatjuk a kék bolygó hegyeit, óceánjait vagy akár városait, megismerhetjük a tőlünk független természeti erők mozgásait, nemzetekről, városokról és országokról gyűjthetünk információkat, hogy csak néhányat említsek a lehetőségek közül.

A fő témakörök mellett kirándulhatunk a föld hat legnagyobb városába (Bombay, London, Moszkva, New York, San Francisco, Tokyo), 3D-s repülést tehetünk az Alpok, a Himalaya és még két csodálatos hegység fölött, külön "oktatást" kapunk az ökológiai övezetekről (sivatagok, esőerdők, hegyvidékek, szavannák, tajgák, lombhullató erdők,...). Az anyag nem lenne teljes korunk égető problémái nélkül, így természetesen betekintést nyújt többek között a nukleáris energia, a savas eső, a tengerszint emelkedése, az urbanizáció, a planktonok és az ózonréteg témáihoz kapcsolódó tudnivalókba. Végül, hogy a számadatok szerelmesei se maradjanak információ nélkül, töménytelen mennyiségű statisztikai adatot találnak a CD-n. Természetesen készíthetnek a saját ízlésük szerint kigyűjtött statisztikai adatokból újabb táblázatokat, ami széleskörű felhasználási lehetőséget kínál például az oktatásban.
A kereső funkciók maximálisan leegyszerűsítettek, minden mindenhonnan elérhető, igazán profi kivitelezésű. Választhatunk a rendelkezésünkre álló listák kategóriából (városok, kontinensek, országok, hegyek, folyók, vulkánok, stb.), de természetesen készíthetünk saját listát is. Végül ha úgy érezzük, hogy készen állunk a megmérettetésre, akkor találunk a 3D Atlas-ban egy játékot is, ami igazi erőpróbát jelent a földrajz kedvelőinek is.





Az "Around The World" kérdéseit minél gyorsabban kell megválaszolni, és a nyeremény adott számú mérföld. Így szép lassan körbejárjuk a világot...

Azt hiszem ebből a röpke ízelítőből kitűnik, hogy ez az atlasz megéri az árát. Egyaránt hasznosan forgathatják tanárok és diákok, utazók és idegenvezetők, kíváncsiak és unatkozók. Csak ajánlani tudom mindenkinek!

Lily

EOA

\+ Igényes kivitelezés és tartalom.

– Nincs.

MS DOS 5.0 vagy
MS WINDOWS 3.1
486
8 MB RAM
SVGA
4 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

96%

Wizardry 7

Sorozatunk végső részéhez értünk, remélem ebben a következő három oldalban bele tudom sűríteni a leírás hátramaradt 90%-át. Gyanítom egy kisebb fajta rekord valósult meg most a GURU oldalain, nem hiszem, hogy egy játékról ennyit írtunk volna már ('93-ban 2 oldal bevezető, és most 17 oldal játékleírás-nem beszélve Mochy „tömörebb" leírásáról). Még így is kimaradt egy-két apróság ebből az óriási játékból. Lehet, hogy valaki még nem járt a Dane templomban, ott Mochy hívta fel a figyelmemet valamire, amit eddig nem tudtam: A templom minden szintjén találhatóak urnák. Ezekkel én semmit nem tudtam kezdeni, viszont ha veszel a Dane árustól (Belcanzor?) Yonga Powder-t, akkor ezt a port feláldozva egy szinten azt eredményezi, hogy kegyesen kikapcsolják a csapdákat, így sokkal könnyebben előre juthatunk (érdemes a 3. és az 5. szinten használni).

Tehát a BOAT MAP helyes értelmezése után New Cityben a Curio Museumban a 6 fejet elforgatva eljutunk a hajóhoz. (Scared Imp, Angry Demon, Laughing Devil, Silent Devil, Surprised Imp, Happy Demon).

Ezek után eljutunk a Wikum Boat-hoz, ami nem indul be. Munkharamában volt egy tárgy amit nem tudtunk felvenni, mert jó erős Skeleton Lordok őrizték. A neve Wikum Powerglobe és pont az a tárgy kell nekünk, hogy indulhassunk- ha még nincs nálunk, gyorsan szerezzük meg.

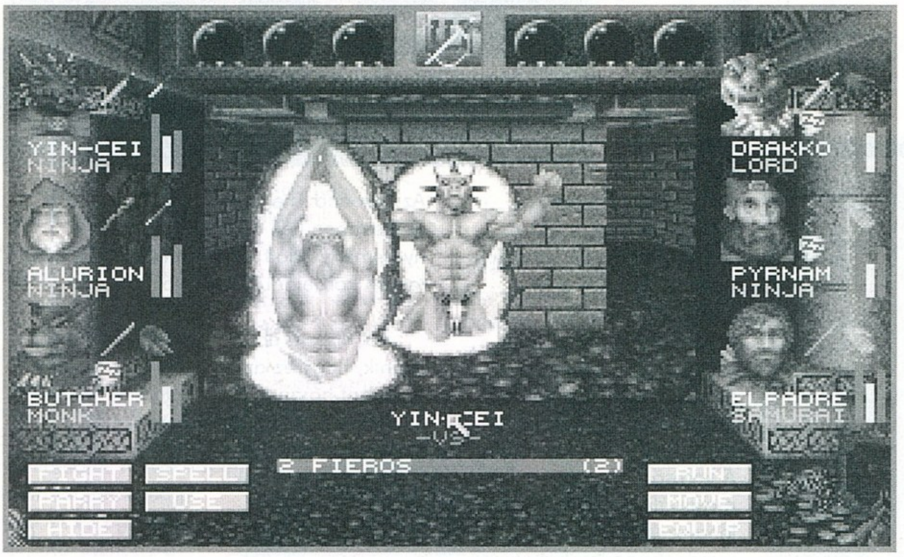
A Powerglobe használata után már hajózhatunk, s így könnyen az Isle Of Cryptshez jutunk. Mielőtt még lemennénk a kriptákba, hogy a bizarr környezetben leszámoljunk a Dark Savanttal, menjünk el a Dragon Mountains-hoz. (Ezt a helyet a 3 számmal ezelőtti PC GURU-ban egy térképen megjelöltük). A Dragon Mountains bejárata köddel van körbevéve, ami éles zátonyokat rejt. Erről és a bejutásról egyértelmű (?!??) utalást kapunk, ha megvizsgáljuk a Serpent Map-ot:

„.. Miközben hosszasan és céltalanul bolyongunk az Élet Tengerén, kedvtelnül a zavar ködébe burkolva, ott küzdhetünk meg a Sötétség felhőivel, felvillantva a fényt, hogy felfoghassuk- a kanyargós út révbe ért..."

A Serpent Map utalás a Dragon Mountains-ra, aminek a bejáratát egy másik pikkelyes hüllőről formált szent tárgy, a Coil Of Serpent nyitja meg (kanyargós út). A kígyós botot éjszaka használjuk, csak akkor nyílik meg a sárkánybarlang bejárata (Sötétség felhői). Nemsokára Broombadeggel is találkozhatunk, akinek a trófeáját annyira hiányolták New Cityben.

Egy-két pofontól Broombadeg is jobb belátásra tér... Érdemes végigkutatni a barlangot, több értékes holmit is találhatunk a sárkányok kincsesládáiban.

Természetesen a pikkelyes tűzokádó kígyók pusztításáért is sok XP jár.



Vigyázzunk, mert gyakran beomlik a barlang, gyakran mentsünk ezen a részen, így kikerülhetjük a beomlásokat.

CITY OF SKIES

A térkép keleti részén találunk egy feljárót a City Of Skies-ba is. Ez a város a Higardik városa, akikről már több utalást is kaphattunk kalandozásaink során. A térkép az eggyel ezelőtti PC GURUban található meg, ami elég fontos, hiszen a láthatatlan falú labirintusban hamar elmegy a kedve az embernek a próbálkozástól. Így ha feljutottunk, a királynőhöz kell eljutnunk. Ke-Li, a Helazoid királynő örömmel fogad minket:

„Üdvözlünk Idegenek a City Of Sky-ban. Mi, a Helazoid Légió itt állomásozunk, hogy védelmezzük a Higardikat. De nemsokára eljönnek az őseink, és velük egyesülve felszállunk az égbe! De már nem kell sokat várnunk. A prófécia ideje közeledik. A csillagok együttállásban vannak, és a jelek egyértelműek. Mi megfogadtuk, hogy nem segítünk azoknak akik a Nagy Tesztre jöttek, de szállást azért biztosítunk.

Mások, olyanok mint Ti már sokan jöttek. Mivel nem tudjuk, hogy kit választ ki a Sors, kötelességünk nem beleavatkozni az Isteni Tervbe. Üdvözlünk Bátor Keresztesek!"

Ha a Dane Tower környékén találkoztunk egy Helazoiddal akit a gonosz T'Rangok támadtak meg és segítettünk (természetesen a Helazoidnak), akkor cserébe kaptunk egy Helazoid Banner-t. Ezt a zászlót nyújtsuk át a királynőnek.

„Ezt a zászlót nem kaptátok volna, ha nem tettetek volna tanúbizonyságot bátorságról és nemes lelkűségről. Nem segíthetnék Nektek, de azért kaptok valamit hálám jeléül." A királynő leveszi a nyakából a nyakláncát és átnyújtja. Ez a Helazoid Pendant, amit elhasználva megkapjuk az Eagle Eye skillt. Nem árt megkérdezni a Nagy Tesztről is.

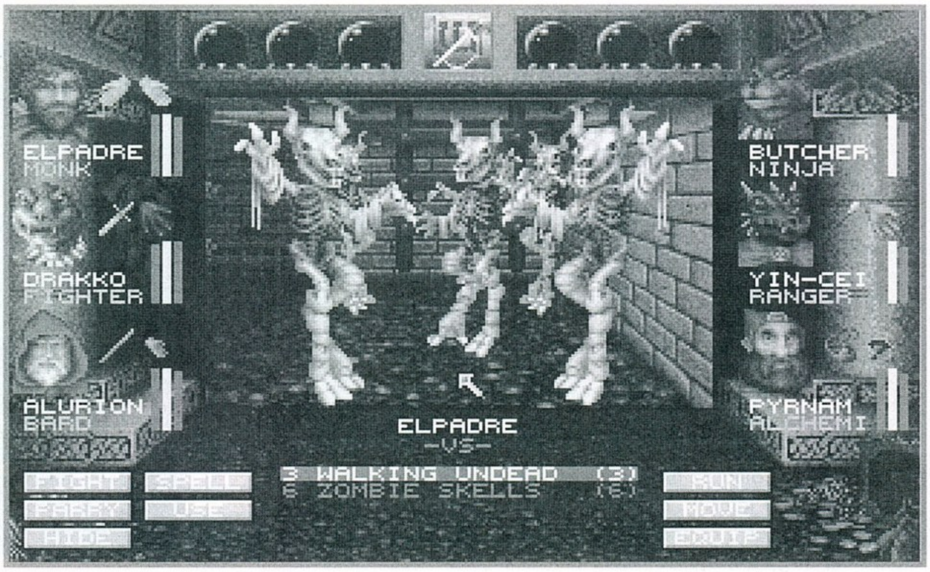
„A Mi feladatunk a Hagyaték Őrzése. Ezen kívül a legendák szerint a Keresztes Lovagok közül a kiválasztottak majd megcsinálják a Tagy Tesztet, ami egyike lesz a Jeleknek. A Hagyaték a Higardik kincsei, amit a múzeumban őrzünk."

Ezek után vásároljunk a Helazoidtól. Érdemes Ankh Of Healt venni (úgysem tudunk mit csinálni a sok pénzzel), hiszen ez a tárgy is REGEN+1-es, valamint vegyünk még két tokent. Itt ugyanis minden tokennel működik, és a múzeumba is csak a token használatával juthatunk be. Körbejárva a City Of Sky-t, egy világító kulcsot találunk, de sajnos az is körbe van véve ezzel a láthatatlan fallal, ami nem enged minket át. Érdemes még más ankhokat venni, pl. ankh of dexterity, mert ezeket elhasználva 18 fölé vihetjük a tulajdonságainkat (pl. ankh of strenght).

Menjünk be a múzeumba. Itt négy érdekesebb kiállítási tárgyat látunk, mindegyiket láthatatlan erőfal védi: egyik a Mercurian Light Sword, ami nem más, mint egy fénykard (félelmeteset csap, ez a kedvencem), a Mercurian Light Shield nagyon jó védelmet ígér, a Cobaltine Powerglobe egy olyan energiakesztyű, amely félelmetes energiasugarat lő ki: minden csapat ellenfélre hat, de sajnos időnként tölteni kell. A töltését Powerpak-ok oldják meg (mint minden lézerfegyverét). Ugyanez mondható el a Frontiersman Phaser Pistolra is, de a pisztoly nem hat mindenkire. Sajnos az erőfalat még nem tudjuk semlegesíteni.

Ezenkívül hat képet is megcsodálhatunk a falakon, az egyiken egy ismerősbe botlunk: ősz szakáll, csillogás a szemekben – ez father Phoonzang! Egy másik képen is felismerjük, ahol egy űrhajó előtt áll egy csoport Higardival. Menjünk hátra az egyik udvarba, itt az egyik ládában találunk egy storage key-t, ami majd a város déli részén lévő bezárt ajtót nyitja. Menjünk ki a múzeumból, és le délre. Itt találunk egy gépet, ami tokenekért powerpakokat ad nekünk. Kibukkanva északra, eljuthatunk a világító kulcshoz. Azonnal ragadjuk meg, és irány a múzeum. Ezzel a világító kulccsal tudjuk kikapcsolni a múzeum lézeres erőfalait. Sajnos viszont csak egyet kapcsolhatunk ki, így választanunk kell a négy hasznos tárgy közül. Ezek után irány vissza a királynőhöz, majd menjünk be a Hall Of The Crusaders ajtón. Belépve egy ismerős szobrot látunk, mintha csak tegnap faragták volna.

Kutassunk a szobor talapzatánál és egy kis táblácskát találunk: Az első teszt. Hirtelen mély zengő hang tör elő a szobor torkából:



„Én vagyok az alkotó, az építő, az atya, a próféta, a készítő. Sok nevem van, de csak egyet mondhatsz ki. Csak egyet ismerek fel."

A válasz: Phoonzang. Erre kinyílik a második teszthez vezető ajtó. Ismét Phoonzang szobra. Egy kis kutatás után egy fémtáblácskára bukkanunk, amin 10 kis gombot lehet megnyomni: cryptic, runes, serpent, gate, wand, pyramid, star, dragon, cross, skull, map. Sok fejtörést okozott ez a rész, s a sok fejtörésben a következőre jutottam: Minek töröm a fejemet, ha az ajtót is lehet? Így (mivel mindenkinek 20-as volt az ereje) áttörtem az utat a 3. ajtóhoz.

Az elegáns megoldást a teljes játékleírásban olvastam, de nem volt rá utalás, hogy miért pont azokat kell megnyomni, amiket kell. Tehát: Pyramid, Cross, Serpent, Dragon, Wand, Skull, Gate, Star. Ezek után az űrhajóhoz jutunk el, aminek nem nyílik fel az ajtaja. Valószínűleg valami kulcsszó kellene. Hmm, esetleg a Phoonzang ajtónyitó varázsszó működhet... Átkutatva a hajót megtaláljuk a Globe Map-ot, valamint a Ring Of Globe-ot. Itt még használhatjuk a Locket of the Tomb-ot amit a Mandolian Isles-ról szerezhetünk meg.

A Globe Map egyértelműen arra utal, hogy a Ring Of The Globe az egyik kulcs a megoldáshoz...

Ha valaki még nem talált igazi ellenfelet magának a harcok közben, akkor járkáljon egy kicsit délen, a nagyobb területeken, és itt keressen egy-két Godzillyt.

MANDOLIAN ISLES

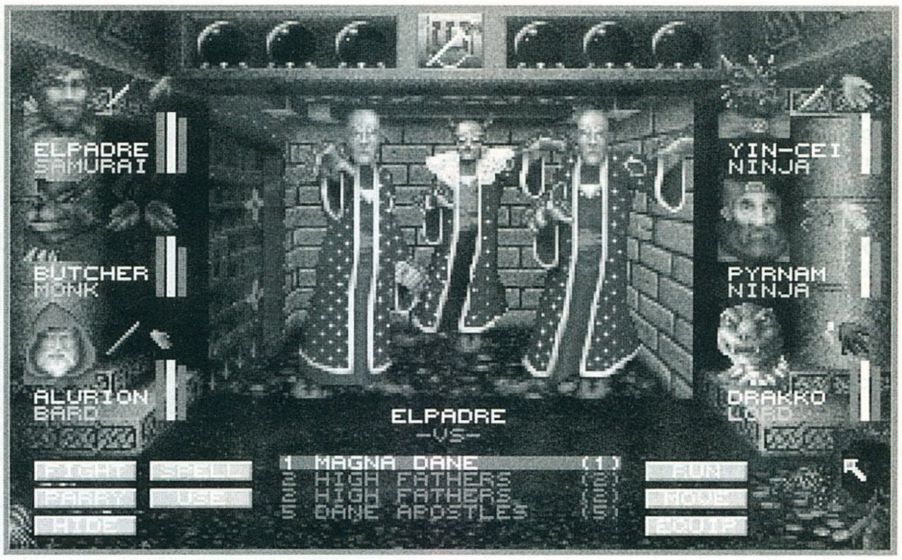
Az Isle Of Crypts körül a kis szigetek a Mandolian Isles. Erre utalást a Crypt Map-on találunk:

„ Azok, akik vakon bámulnak a múlt termeibe, nem látnak, nem láthatnak. Míg azok, akik a szélén állnak és keresnek, megtalálhatják a titkát, ami a környező

vizeken van elrejtve. Megölelni a holtat olyan, mintha sötét kriptákban bolyonganál, ha viszont a napra emeled a tekintetedet, az legyen a Te igazságod..."

A kis szigeteken falakat találunk, s az egyik falon át lehet menni.

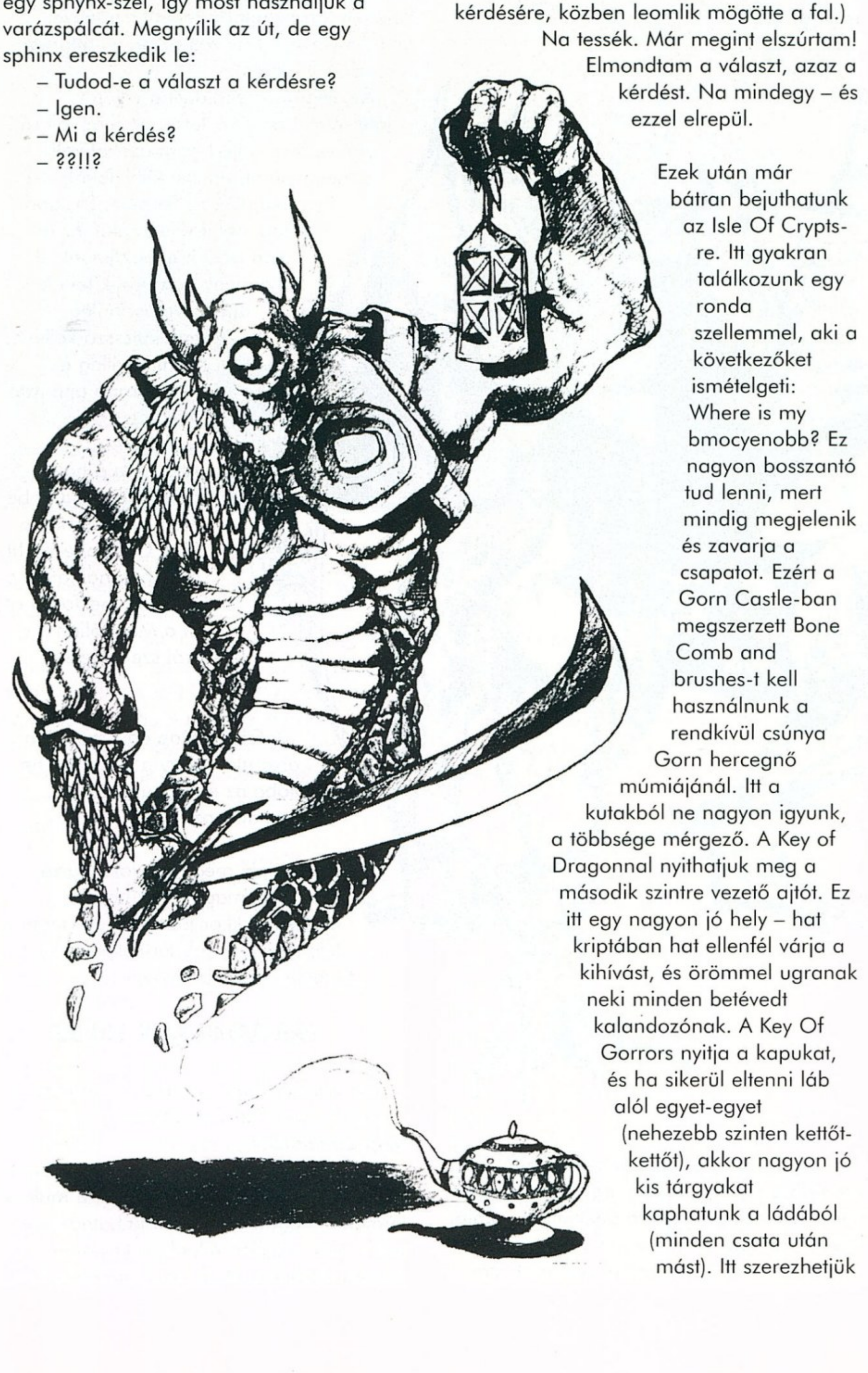
Szemközt, bent találunk egy érdekes nap jelet, s itt kell használnunk az Island Of Crypt-en begyűjtött Jewel Of The Sun-t. Ez elteleportál egy helyre, ahol megkapjuk a Locket Of The Tomb-ot, ami egy másik kulcs az Astral Dominae-hoz.



ISLE OF CRYPTS

Itt is egy fal állja az utunkat, melyen egy sphinx képe látható. Előkaparva a sphynx map-ot erre nem találunk utalást, csak arra, hogy a Majestic Wand-ot hogyan szerezhetjük meg (ami már megvan a barlangból). Mindenesetre a wand megszerzése közben is találkoztunk egy sphynx-szel, így most használjuk a varázspálcát. Megnyílik az út, de egy sphinx ereszkedik le:

– Tudod-e a választ a kérdésre?
– Igen.
– Mi a kérdés?
– ??!!?



– Rossz válasz. Végig sem gondoltad. Hát mi a kérdés? A kérdés a következő: Mi az ember? (Mivel kimondja a jó választ a kérdésére, közben leomlik mögötte a fal.)

Na tessék. Már megint elszúrtam! Elmondtam a választ, azaz a kérdést. Na mindegy – és ezzel elrepül.

Ezek után már bátran bejuthatunk az Isle Of Crypts-re. Itt gyakran találkozunk egy ronda szellemmel, aki a következőket ismételgeti: Where is my bmocyenobb? Ez nagyon bosszantó tud lenni, mert mindig megjelenik és zavarja a csapatot. Ezért a Gorn Castle-ban megszerzett Bone Comb and brushes-t kell használnunk a rendkívül csúnya Gorn hercegnő múmiájánál. Itt a kutakból ne nagyon igyunk, a többsége mérgező. A Key of Dragonnal nyithatjuk meg a második szintre vezető ajtót. Ez itt egy nagyon jó hely – hat kriptában hat ellenfél várja a kihívást, és örömmel ugranak neki minden betévedt kalandozónak. A Key Of Gorrors nyitja a kapukat, és ha sikerül eltenni láb alól egyet-egyet (nehezebb szinten kettőt-kettőt), akkor nagyon jó kis tárgyakat kaphatunk a ládából (minden csata után mást). Itt szerezhetjük meg a Muramasha Blade-et, a Samurai Gyilkos Fegyvert vagy az Excaliber kardot, ami a lovag kedvenc barátja lesz. De természetesen a szörnyetegek legyőzése nem olyan egyszerű. Itt a 35-ös szintű emberek is simán beadják a kulcsot, és nehéz csaták elé nézünk. Minden ellenfélre viszont egy varázslat hat, amivel meg lehet fogni – így pl. a Thing From Hellnél nálam a deadly poision varázslat segítette őket a túlvilágra (kb. 10% esély van arra, hogy azonnal megölje az áldozatát a varázslat). Az egyik legnehezebb szörny a Beast Of 1000 eyes és a Fiend Of Nine Worlds. Szóval itt XP és tárgyözön vár mindenkire. Ezen a szinten van egy titkos kapcsoló is a kijárat közelében, amit megnyomva eljuthatunk ahhoz a ládához, amiben a Jewel Of The Sun van. Ezek után a Hall Of The Past-hoz kell lejutnunk, viszont nincs meg a kulcsunk. Ezen a szinten van egy Gaelin Stone nevezetű hely, ahol egy kőszikla 4 oldalán 8 felirat található. Itt a Legend mapra való utalásnál kell használni ezt a térképet, így kapod meg a kijárat kulcsát. A Hall Of The Past egy 8 szintű borzalom, egy olyan labirintus, ami tele van teleporterekkel. Remélem, a mellékelt térképek segíteni fognak, a 20-as számú lejárathoz kell eljutni. A betűk teleportereket jelölnek. Amikor belépünk, a kis b betűnél kezdünk. Figyeljünk oda milyen szörnyekkel találkozunk, mert egyesek immúnisak bizonyos varázslatokra. A kanyargásunk vége felé eljutunk egy olyan helyre, aminél 8 kristály van a falba ágyazódva. Ha helyes sorrendben nyomjuk meg őket, egy út nyílik jobbra (a pentagramm mögött), ha nem, egy másik út nyílik balra. A megoldást ismét egy térkép szolgáltatja, a crystal map. (A megnyomható kristályok: DRAGON, SKULL, EGG, MOON, CROSS, TOWER, SUN, STAR.)

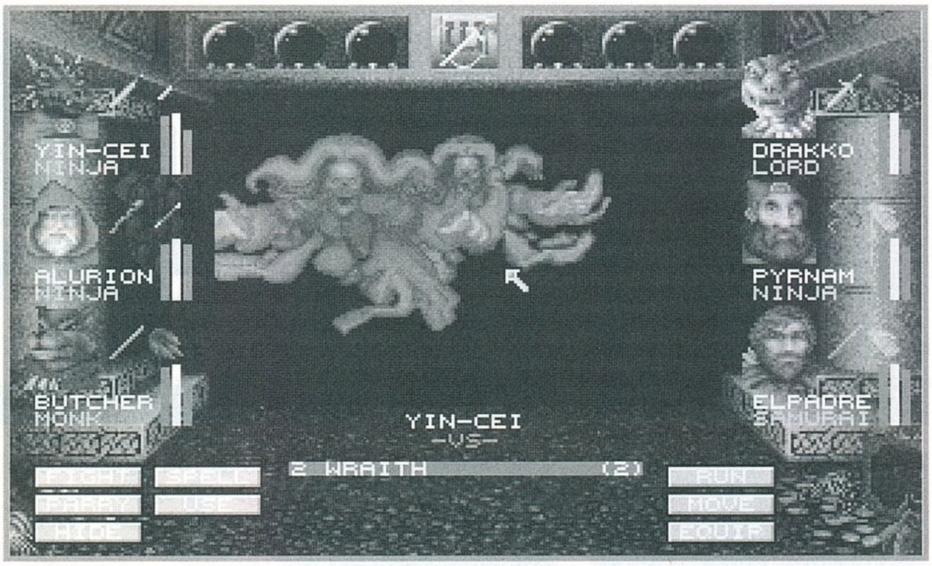
„A „D" a Sárkányt (Dragont) jelképezi, mint a szó első betűjét, amit az „O" az Obelisk követ, a hold, a Moon az „M"-et képviseli, és az „I" azt a szigetet, ami kereszttel van megjelölve. Night, az éjszaka az „N" betűt fedi fel a halál

mögött, a csillagok (Astral) jelei „A"-t mutatnak, és végül az Egg az „E" betűt jelöli. Így megcsillanhat az értelem fénye a kristályok ezen kombinációján, ami több ezer kombinációban van elrejtve, és fény derülhet az élet értelmére, ami több ezer dimenzióban ágazik el."

Így a sorrend: Dragon, Tower, Moon, Cross, Skull, Star, Egg és Sun.

Ezek után lépjünk a pentagrammába, végül bejutunk az ASTRAL DOMINAE rég eltemetett helyére. Itt a Dark Savant legféltetettebb katonái, a trooprer robotok várják, hogy valaki betévedjen ide. A Star Mapből ki lehetett olvasni, hogy csak akkor juthatunk az Astral Dominae-hoz, ha már mindenhol voltunk. Ebben a labirintusban pedig rá kell lépdelni az arany körrel jelzett szavakra. 8 ilyen szót kell megtalálnunk, aminek során tényleg bejárjuk a térképet. Ha ez megvolt, akkor délen egy titkos kapcsolóval kinyithatjuk az átjárót. Az ASTRAL DOMINAE még egy ajtóval van elzárva, a Key Of The Tomb használata megnyitja az utat.

A terem közepén egy újabb kört találunk, amibe két szó van írva: ASTRAL DOMINAE. Kutatva, a földön kis hajszálrepedéseket találunk, de hogy hogyan nyílik, az még rejtély előttünk. Használjuk Vitalia's Device-ot, amivel idehívjuk. Vi Dominae meg is jelenik, és megkérdezi, hogy megtaláltuk-e a speciális kulcsokat. Ha igent mondunk, a következő kérdése, hogy használtuk-e már. Természetesen nem, de épp ezért elkéri a Locket Of The Tomb-ot, és a Ring Of The Globe-ot. A Locket Vi karjára csattan és elkezd világítani. Ekkor dübörgés kíséretében emelkedik fel az ASTRAL DOMINAE. (Emlékezzünk: Vi Dominae is egy „kulcs" a rejtélyhez...) Ekkor megjelenik a Dark Savant.



„Azt hittétek becsaphattatok? Végig követtem Vitalia jelét és megtaláltátok." A kezéből energiahullám csap ki, és Vitalia megdermed.

„Most pedig az ASTRAL DOMINAE-t kapom meg, mielőtt megöllek benneteket." Ráveti magát a gömbre, de az nem mozdul a helyéről.

„Mi ez? Aaarrgh, most itt az idő a halálra!" A harc után (amiben viszonylag könnyedén megöljük) feléled Vi is. Egy kis csevegés után ismét az ASTRAL DOMINAE-val kezd el foglalkozni. Talán a gyűrű a második kulcs? Közelítve a világító gömbhöz, Vi leveszi a szeméről a kötést, és egy hasonló kis gömb lesz látható a szeme helyén. Azzal néz az ASTRAL DOMINAE-ba. „Ez fantasztikus. Ez egy terv. Nem, nem terv, ez az Élet Teremtésének Titka. Valamint az Energia Térképe. És az anyagé.

Ez az! Az anyag és energia kapcsolatának titka! Ezzel a tudással olyan lényt is teremthetnénk, akinek végtelen ereje van! Annyi energiája mint a csillagoknak! Egy istent! Nem véletlen a Dark Savant annyira áhítozott a gömb megszerzésére."

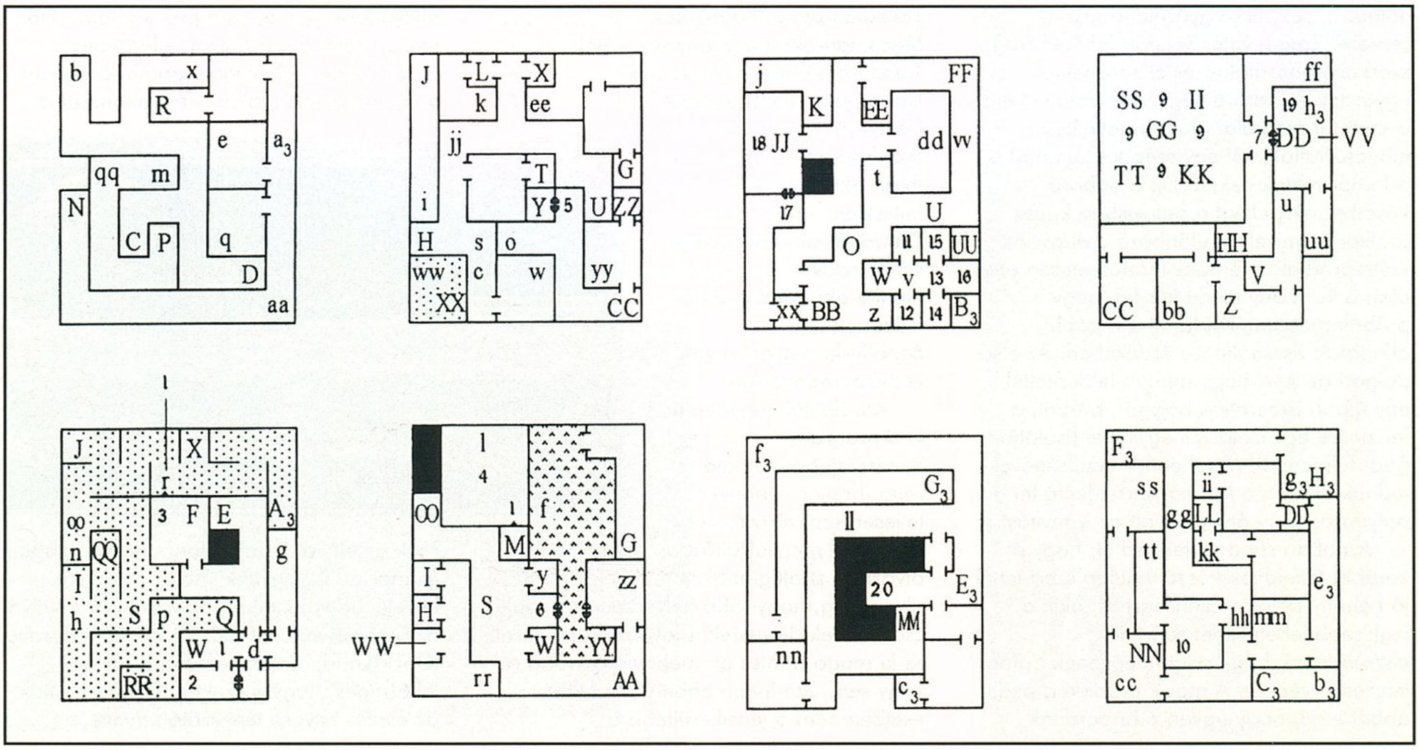
Vitalia átadja a gömböt. „Nagyon vigyázzatok rá. Én elugrom az űrhajómra, és összeszedek egy pár cuccot. Találkozunk annál az űrhajónál, amit Ti találtatok. És ne veszítsétek el a gömböt!"

Ezek után vissza kell menni az űrhajóhoz, ahol még egy utolsó próba elé állítanak minket. Az egyik döntés biztos halál...

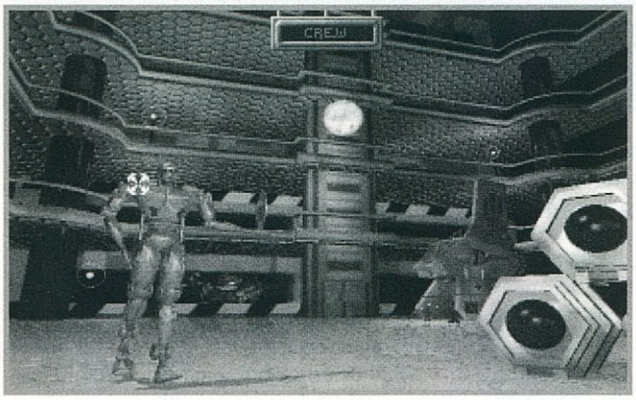
Ennyi volt a Wizardry „rövid" leírása, ha valaki lemaradt volna az előző 3 rész egyikéről, adjon fel egy megrendelési csekket a hiányzó számra.

Remélem Ti is átérzitek majd azt a hangulatot, amit ez a különleges játék áraszt magából.

Masell



STARSHIP COMMAND



2127-et írunk a galaktikus naptár szerint, nem sokkal vagyunk túl a Galaktikus Háborúk záróakkordjain. A feljegyzések szerint ez a háború igényelte eddig a legnagyobb áldozatot a különféle civilizációktól, mind technikailag, mind az elesett katonák számát illetően. A végére már a 12 ismert civilizáció szinte teljesen kimerítette az utánpótlási forrásait. Mint minden háborúban, itt is születtek hősök a nemzetek fiai közül, az övék voltak a legnagyobb győzelmek, az ő neveiket zengték a katonadalok.

Te is egy ilyen sokat emlegetett hős vagy saját néped soraiban (ki gondolta volna...), sok dicső győzelem büszke részese. Eme hivatás velejárójaként bőven szert tettél barátokra és ellenségekre egyaránt. A háború végeztével felmentettek a katonai szolgálat alól, ünnepélyesen elbúcsúztattak, sőt egy szép kis summát is adományoztak neked. De a háború következményeként a galaxisban káosz uralkodik, mivel a különböző civilizációk szétszóródtak a térben. Természetesen ezek után a kormány téged kér fel, hogy próbálj meg tenni valamit a korábbi állapotok visszaállítása érdekében. Az első dolgod az lesz, hogy miután felderítettél egy újabb ismeretlen bolygót, próbálj a felszínére egy izolációs egységet (isolation grid) felszerelni, mivel ennek segítségével tudnak később a kormányerők leszállni a bolygóra, hogy átvegyék ott az irányítást.

Azonban soha se felejtsd el, hogy a korábbi tetteidnek köszönhetően szert tettél jó néhány halálos ellenségre is, akik a legkisebb lehetőséget se fogják elszalasztani, hogy pontot tegyenek evilági létezésed végére. A másik probléma pedig abból ered, hogy ugyan a háborúnak vége, de a galaxis soha nem nyugszik meg, mindig lesznek valahol helyi konfliktusok a különböző civilizációk között. Az univerzum tele van olyan kalózokkal és egyéb idegen életformákkal, akik előbb lőnek és csak aztán kérdeznek. Most, hogy a kormánytól még egy egész pofás űrhajót is kaptál, úgy érzed, hogy itt az idő helyreállítani a rendet az univerzumban. Nem megvetendő, hogy a magasztos eszmék árnyékában még egy jó csomó pénzt is összeügyeskedhetsz magadnak. A jövőd egyes-egyedül a saját kezedben van. Ha úgy érzed, hogy egyedül nem boldogulsz egy feladattal, a kikötőkben könnyen találsz olyanokat, akik megfelelő pénz ellenében gondolkodás nélkül a szolgálatodba szegődnek.

A Galaktikus Háborúban 12 különböző civilizáció vett részt. Ezek némelyike barát, némelyike viszont halálos ellenséged:

Deakun-ok: fegyvergyártók
Rog-ok: kalózok
Takedian-ok: gondolkodók
Maconian-ok: tudományos kutatók
Terran-ok: univerzális „jó fiúk"
Dorian-ok: egységesítők(?)
Urach-ok: stratégák
Marthain-ok: furcsa lények
Ibian-ok: hajtómű fejlesztők
Chordian-ok: rabszolga-kereskedők
Rionite-ok: pajzsrendszer fejlesztők
Benaliu-k: bolygófelszíni védelmi rendszerek

Körülbelül ennyi derül ki a program bevezetőjéből, látható rajta, hogy a történet teljesen szokványos. A szerzők a megvalósításban megpróbálták ötvözni a stratégiát akció elemekkel, olyannyira, hogy több helyen a valós idejű cselekvések döntenek a további sorsunkról. Ki-ki maga döntse el, mennyire zavarja ez vagy sem, szerintem ebben a konkrét esetben nem a legsikerültebb a megvalósítás. De maradjon az értékelés a végére, lássuk most inkább a program kezelését.

A játék során két helyszínen fogunk sűrűbben megfordulni. Az egyik maga az űr, a másik meg a felderítésre és meghódításra váró bolygók felszíne. Elinduláskor a bázis űrállomásán találjuk magunkat, ide mindig visszatérhetünk, itt tudjuk kijavítani a hajónkat, a felesleges cuccokat eladni, illetve újakat vásárolni. Azonban még mielőtt ide eljutunk, ki kell választani azt a fajt, amelyiket a játék során képviselni fogunk. Miután elköltöttük szűkös pénzünket, felfogadtuk a megfelelő legénységet, elindulhatunk az első bolygó birtokbavételére. (Egyébként a játék elején nem kötelező rögtön vásárolni, kapunk némi alapfelszerelést és emberanyagot, a vállalkozóbb kedvűek ezekre hagyatkozva is megkezdhetik a hódítást.) A bázist elhagyva az űrben találjuk magunkat. Az űrhajó irányítása roppant egyszerű: mozgassuk a célkeresztet a kívánt irányba, majd a bal egérgomb lenyomására az űrhajónk is elkezd arra repülni. Hasonlóképpen történik a csata is, csak ahhoz, hogy lőni tudjunk, először a képernyő alján válasszuk ki a megfelelő fegyvert, majd a célkeresztet az ellenségre állítva jobb gomb, és máris ratatata.. Ha nincs éppen a szektorban ellenséges jármű, akkor a Navigate gombbal tudunk nagyobb távolságokat is megtenni. Itt is

csak a célt kell kiválasztani, majd Engage.. és már ott is vagyunk. Ha egy bolygó közelében vagyunk, a bolygó felé irányítva az űrhajót, egy idő után landolhatunk rajta (Dock/Land). Sajnos ez is csak azután lehetséges, hogy a szektort megtisztítottuk az összes zavaró tényezőtől. (Nem

feltétlenül kell mindenkit lelőni, elég jó hatásfokkal el lehet őket csalogatni távolabbi vidékekre.) Miről is nem írtam még? Ja igen, a bal alsó sarokban található a radarképernyő, ahol a piros pontok jelentik az ellenséges űrhajókat, a barnák pedig a bolygókat. A képernyő jobb alsó részén követhetjük nyomon űrhajónk védőpajzsának állapotát, valamint itt tudjuk a sebességet is változtatni.

Ha minden jól megy, hamarosan megpillanthatjuk az első felderítetlen bolygót, amin landolni szeretnénk. Ehhez először ki kell választani a leszálló személyzetet. Két dolgot tartsunk a szem előtt: először is a bolygót meg kell tisztítani a nemkívánatos egyedektől, ehhez pedig megfelelő számú fegyveresre lesz szükség. Ha ezzel kész vagyunk, akkor kezdhetjük el az izolációs egység építését, amihez egy-egy mérnököt (engineer) kell elhelyezni a bolygó mind a négy sarkába. (Nem, nem a bolygók négyszögletesek, csak a radarképernyő, és nemes egyszerűséggel nem tudunk túlmenni a radar hatósugarán.) Tehát először érdemes a fegyvereseinkkel felderíteni a bolygót, kiirtani az összes ellenséget, összeszedni a különböző tárgyakat (nagyon sok fegyver és egészségjavító csomag található így – súlyos költekezéstől kímélve meg minket), amiket aztán vagy magunk használunk a továbbiakban, vagy a helyi űrkikötőben értékesítjük. A mozgás és a harc hasonlóképpen zajlik mint az űrben, itt is a képernyő legnagyobb részén a valós idejű történéseket látjuk.

Csapatunk egyes tagjait a bal egérgombbal választhatjuk ki, majd parancsot adhatunk neki a jobb alsó sarokban lévő menü segítségével. A következők közül választhatunk:

Attack: a kiválasztott fegyverrel megtámadja az éppen aktuális ellenséget

Move: hősünk elkezd haladni a célkereszt felé

Defend: helyben marad és védi magát, ha macerálnák

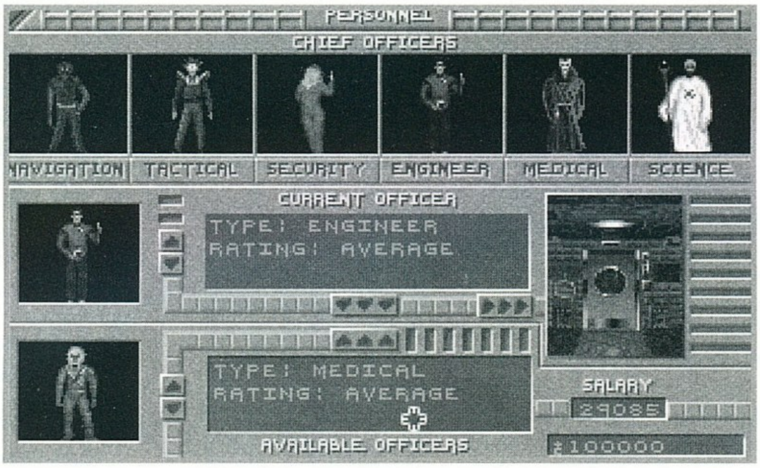
Pick Up: ha van tárgy a közelben, azt felveszi

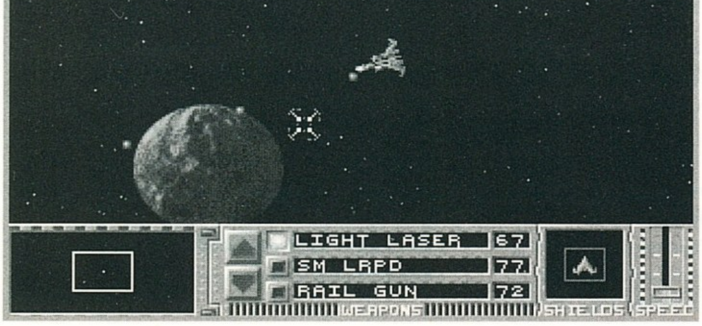
Drop: eldobja az aktuális tárgyat

Amennyiben megtámadunk valakit, úgy a karakterünk tüzelése automatikus. Ha ezzel nem vagyunk megelégedve, a karaktert kiválasztva, a jobb gomb segítségével hasonlóképpen tudunk tüzelni, mint az űrben. Ha jól céloztunk, akkor egy nagyobbfajta piros robbanás jelzi a sikeres találatot. Miután kipucoltuk a bolygót a nem odavaló egyedektől, útnak indíthatjuk a mérnökeinket a bolygó négy sarka felé. Az izolációs egység felépítése automatikusan történik, de azért figyeljünk a mérnökeink egészségére és képességeire, mert különben kellemetlen meglepetések érhetnek. (Konkrétabban: ha egy mérnök megsebesül, vagy a tudása csak átlagos (skill: average), akkor lehet, hogy nem fog elkészülni a nagy mű.) Miután elkészül az izolációs egység, elnevezhetjük az általunk meghódított bolygót, és beseperhetjük jól végzett munkánk jutalmát, majd újabb kihívások után nézhetünk (a mi esetünkben újabb bolygók meghódítását jelenti).

Röviden ennyit tudnék mondani a játékról. A leírás végéhez közeledve rátérnék az értékelésre, ami mint minden értékelés, meglehetősen szubjektív lesz. Tömören: nekem nem túlságosan tetszett. Ehhez azonban mindenképpen hozzá kell tennem, hogy nagyon jó kell hogy legyen egy stratégiai játék ahhoz, hogy én komolyan bele tudjak szeretni (a Panzer Generalnak pl. sikerült ez a bravúr). Szerintem itt egy kicsit túlzásba vitték az akciórészek súlyát, és ahhoz képest az űrháború kivitelezése kimondottan primitív, egy kicsit valami feltupírozott régiségre emlékeztet (talán Galaxians-nak hívták azt a játékot, bár erre most nem esküdnék meg). Ezenkívül van még egy igen fájdalmas technikai primitívség is az install során: a CD-n levő 26 megányi anyagot egy az egyben felpakolja a vinyóra, a CD-re ezek után nincs is szükség (ki lehet próbálni: a CD-t kivéve a meghajtóból ugyanúgy játszhatunk tovább). Azonban hangsúlyozom: ezek szubjektív észrevételek, lehet, hogy rajtam kívül mindenkinek tetszik a program (na ezt azért nem hiszem...); viszont a vásárlás előtt feltétlenül próbáljuk ki, semmiképp ne hagyatkozzunk a dobozon lévő látványos fotókra.

ANDREW





MERIT STUDIO

+ a stílusnak megfelelő, nem túl látványos, de szép grafika, igénytelen a hardver szempontjából (ha van 26 mega szabad helyünk)

– az egész egy kicsit mintha túl ötletszerűen készült volna, szerintem nem a legjobb a különféle stílusjegyek keverési aránya

MS WINDOWS 3.1
386
2 MB RAM
VGA
26 MB HD
Windows Sound System

75%

Nyár van, és ez jó. Meg meleg, pontosabban hőség (ami van akinek jó, van akinek nem) de mifelénk ez már így szokott lenni, ugyanis a meleg a nyár egyik igen kellemes velejárója. A másik jó hír, hogy idén nincs szünet a PC GURU-nál.

No nem baj, legalább nektek van mit kivinni a tópartra olvasni, hogy ne unatkozzatok már annyira napozás közben, nekem meg (hurrá) lehet egy plusz levrovot írnom. Mellesleg megállapítottam, hogy a forróság mennyisége egyenesen arányos az érkezett levelek számával, és erre mindjárt magyarázatot is sikerült találni.

Nyilvánvaló ugyanis, hogy ilyen időben a számítógépes humanoidok inkább egy hűs szobában szuszognak és leveleket írnak bármiféle egyéb normális nyári elfoglaltság helyett, mint például a tóparton történő újságolvasás.

A megírt levelek persze egyszer csak megjelennek nálam, és muszáj rájuk válaszolni meg levrovot készíteni, pedig nekem számtalan jobb ötletem van most a billentyűnyomogatás helyett. De hát ez van. Meg hőség.

KÉT KÉRDÉS

Dear Brazil!

Ez itt az első és szerencsédre lehet, hogy az utolsó levelem. Ez se fog másból állni, mint kérdésekből, amikre a választ a mellékelt borítékban válaszolj, légy szíves hiszen olyan szépen kérlek. **(...hogy közben oda se figyelsz a megfogalmazására a mondatnak őneki. Brazil)** Szóval a kérdések.

1. Hol szerezhetem meg az eredeti OMF-et?

2. Hova tűnt Shy? Na, nincs is olyan sok kérdés. Most pedig egy kérés: legyél szíves és ha nem akarsz visszaírni akkor a PC GURU levrovjában válaszolj ha nem nagy kérés, jó? Csak ennyi, viszlát!

(Horváth Ádám, Budapest)

Oh dehogy, már miért lenne nagy kérés. Különben is szeretem a rövid és csak a lényeget tartalmazó leveleket. Különösen azokat amelyek egyből úgy kezdődnek, hogy „ez volt az első és az utolsó". Egyébként is jobban szeretek itt válaszolni mint levélben, mert ez így sokkal kényelmesebb (nekem (nekem nem – törd.)). Íme a részletes válaszaim.

1. Fogalmam sincs. De szerintem némi utánajárás, illetve telefonálás által te is ki tudod deríteni, hiszen jó néhány cég van aki játékprogramok forgalmazásával foglalkozik. Nem is kell sokáig kutatni ilyenek után, szerintem ebben a PC GURU-ban is van néhány hirdetés ami alapján megtalálod az áhított programot.

2. A Shy mindenféle inkompatibilitási probléma miatt eltávoztatott, és az elkövetkezendő kétezer évben nem is nagyon várható, hogy visszatér.

EZ-AZ A CD GURU-RÓL

Üdv Brazil!

Úgy gondoltam írok neked egy levelet (ugye örülsz?), mivel lenne egy-két kérdésem meg miegymás. Kezdem: Én csak a CD GURU miatt vettem egy CD-ROM lejátszót. Úgy érzem igencsak megérte, elő is fizettem rá rögtön. Fantasztikus minden a CD-ken, szinte semmi hibát nem találni rajta. **(Akkor nem néztél szét elég alaposan. Brazil)** Azért lenne egy kérdésem a 95/2-es számmal kapcsolatban. Az Apogee shareware-ek közül a javát nem tudom elindítani (Wolf, Harry, Montbash), mivel két file-t ad be, ezek közül a zip kiterjesztésűek alatt vannak a többi file-k. Viszont ezeket nem tudom elindítani. Nagyon méltányolnám ha leírnád, hogy kell ezeket beindítani.

– No lám. Amint látom, előtted a tömörítés mint olyan, meglehetősen ismeretlen téma még. A CD-n ezek szerint több programot nem tudtál használni, hiszen elég sok volt rajta a tömörített anyag. Az ilyen tömörített állományokat a megfelelő szétbontó program segítségével lehet használható állapotba hozni. Így például a *.zip esetén a pkunzip, *.arj esetén az arj, továbbá ezeken kívül van még legalább egy tucat ismertebb tömörítő. A CD GURU-n csak zip és arj tömörvényeket lehet találni, és ezekhez megvan a kibontó program is rajta valahol... Mellesleg ezek mellett a fileok mellett szokott lenni egy install.bat, amit elindítva szétcsomagolja neked a kívánt progit a vincsire. Persze ha van szétpakoló progid, de mint mondtam, van az a CD GURU-n is valahol. Okulva az esetből, mely egyébként egyáltalán nem ritka, a következő CD GURU programja majd ebben is fog segítséget adni. Addig azonban javaslom, hogy olvass utána a témának, valamelyik GURU-ban volt már a tömörítésről szó.

(...) Egy-két játékkal kapcsolatban is van problémám, remélem tudsz segíteni. Például a DOOM2-ben nem boldogulok a 29 és 30-as pályával. A 29-en fel tudok menni egy lépcsőn, aminek vége szakad és valami tükörszerűség kerül elém, a 30-on pedig a magaslaton levő fej előtt áll meg a tudomány. **(Pedig a megoldás biztos valami olyasmi, hogy lőni kell. Nem tudom biztosan, de van egy ilyen sejtésem. Brazil) (A 29-en nem emlékszem „tükörszerűségre". A 30-on a köpködő lyukba kell elhelyezni 3 rakétát. – a törd.)** A CD GURU egy-két játékával szemben is tanácstalan vagyok. Pölö leírhatnád, hogy az MK 2-ben hogy lehetek Liu Kanggal, ugyanis csak Reptile-val tudom aprítani a másik Reptile-t. A két kalandjáték se megy. Hogy jutok ki az Amazon Queenben a szobából, melybe bezárnak? A Discworldben pedig, hogy lopjam el a csatot (addig eljutottam, hogy az ipse a WC-n ül). Azt hiszem befejezem. Már csak dicséretet írhatnék, mit több okból nem írok: telne vele a levrov, többet kéne írnom, neked is többet kéne írnod, fárasztanálak, de a legfontosabb: a dicséreteket, melyeket leírnék mindenki tudja.

(T. Zsolt, Lepsény)

Tök jók a kérdéseid. Mellesleg egyikre sem tudok válaszolni, mert eléggé ritkán szoktam bármelyikkel is játszani, mondhatni egyszer sem.

Pontosabban egyszer biztos láttam őket, de attól még nem lettem igazán szakértő. A CD GURU-n levő játékokkal kapcsolatban mindenesetre fontos leszögeznem, hogy ott nem a teljes játékok, hanem csak játszható demoverziók vannak. Ezért lehet, hogy az MK2-ben csak Reptile-val pofozkodhatsz. Nem tudom, hogy a többi említett remekműben meddig és hogyan lehet eljutni, de azt hiszem, hogy ezeket a játékokat pont azért csinálják, hogy az jöjjön rá aki játszik velük. De lehet, hogy tévedek.

ÁTÁLLÁSI GONDOK

Szia GURU Team!

Gratulálok a GURU 3. (harmadik!!!) születésnapja alkalmából **(éljen! éljen! hurrá! meg miegymás)** az újság összes munkatársának, közülük is főleg azoknak akik a csapat gerincét alkotják, akkor már a lemez GURU-t is együtt készítették, „felnevelték" -> papír GURU, majd „szárnyakat adtak" neki -> PC GURU, JOYPAD. **(Észre sem vettem, hogy így megöregedtünk. Vagy lehet, hogy észrevettem, de már elfelejtettem. Hja kérem, az öregkori szenilitás. Brazil)** (...) Egy nagy kérés: előfizettem 1-1 évre a GURU-t ill. a PC GURU-t, mert mindkettő tartalmazott PC-s infot, de ez a GURU 95/5-6-tól megszűnt, és csak Amigás meg egy picit Ataris+egyéb lett. Tehát az a helyzet, hogy a hátralévő 4 db GURU helyett (992 Ft) ha lehetséges, küldjétek el a PC GURU 93/1, 93/2, 94/1-5 számait melyek a kedvezményes akció keretében hasonló (910 Ft) értéket képviselnek, vagy a PC GURU előfizetésemet hosszabbítsátok meg négy lapszám erejéig. Az előfizetés lejártakor pedig ne felejtsetek küldeni 1-1 egy, ill. féléves PC GURU előfizetési csekket (a zsebem fogja megszabni melyiket használom majd fel). (...)

(Szöllősi László, Dunakeszi)

Ebben a levélben még jó néhány érdekes részlet volt amire még válaszolni is érdemes lett volna, ám a szűkös helyre való tekintettel ezt a sokakat érintő dolgot ragadtam csak ki. Ugyanis mint azt már remélhetőleg mindenki észrevette, a GURU átment Amigás meg egy kis Ataris újságba és az összes PC-s anyag kikerült belőle. Mivel szép számmal akadnak olyan PC-s pajtások, akik a PC GURU-ra és a GURU-ra is előfizettek, hogy minél több PC-s információt tudjanak egy hónapban behabzsolni, ezért muszáj felhívni rá a figyelmet, hogy a GURU előfizetés természetesen átkonvertálható PC GURU előfizetésre. Ez azt jelenti, hogy amennyi még a GURU előfizetésből hátralenne, annyival meghosszabbodik a PC GURU előfizetés. Ez természetesen nem kötelező, ha valaki továbbra is akarja a GURU-t olvasni és előfizetni PC-s létére, akkor sem omlik össze a világ. Aki azonban nem, az a lehető legrövidebb időn belül közölje ezt az igényét, mert az átírást automatikusan senkinek sem végezzük el!

Nos kérem szépen, ennyi volt a levrov ebben a hónapban. Remekül megbeszéltünk már megint mindenféle komoly meg fontos témát, remélhetőleg most már mindenki mindent tud és mindenki jól érzi magát. Aki meg nem, az olvassa el még néhányszor a levrovot. Én mindenesetre most egy kicsit elbúcsúzom és elvonulok a GURU-táborba Nagyvisnyóra. Csákány.

Brazil

A

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

16 OLDALAS HARDWARE – SOFTWARE MELLÉKLETE

1995/9

TARTALOMJEGYZÉK

Microsoft Windows '95 - 5. rész 2
Hírek a nagyvilágból 6
Míro grafikus kártyák 8
CD-ROM meghajtók 9
Creative Labs Modem Blaster 10
Gravis Ultrasound zenélési lehetőségek 11
Az Iomega ZIP-drive 12
Multimédia hangfalak 14
Multimédia CD-ROM-ok 15

A megjelent írásokkal és termékekkel kapcsolatban bővebb információt a forgalmazó cégek nyújtanak. Kérjük, őket keressétek fel ezzel kapcsolatban.

Jelentkezés a melléklet lapjaira:

GURU hirdetésfelvétel – Tel.: 113-0114

NÉVJEGY

Microsoft Szoftverinformáció
Madách Trade Center
1075 Budapest,
Madách Imre u. 13-14.

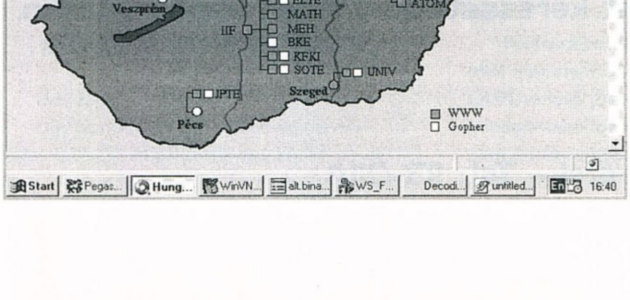
Tel.: 2MS-INFO, azaz 267-4636

Windows '95 - 5. rész

Microsoft Windows '95 5. rész

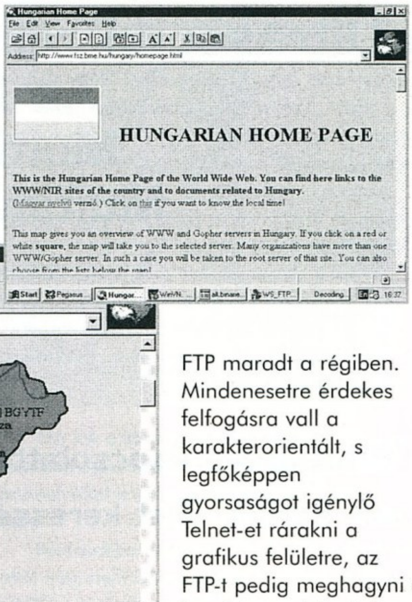
Az előző számban tettem egy felelőtlen ígéretet: azt mondtam, amennyiben sikerül kézhezkapnom a Windows '95 végső beta verzióját, azonnal írni fogok róla. Vesztemre, mert a cikk leadása után pár nappal már a kezemben volt az új CD, melyről azon melegében fel is tettem a programot. Az ígéreten kívül még egy nagyon fontos okom volt arra, hogy ne hagyjam abba a tesztelést: az előző négy részben sokszor emlegettem olyan hiányosságokat, melyeket a béta verziónak lehetett betudni. Ezt a két oldalt vehetjük tehát korrekciónak is, így legalább már nyugodtan alszom.

Lássuk először a legszembetűnőbb különbségeket: a boot alatt látható képet lecserélték, a meglehetősen szerény Windows '95 logo helyére egy szép nagy Microsoft Windows '95 felirat került, bárányfelhőkkel tarkított kék ég előtt. (A bejelentkező képernyőn, avval együtt amit a későbbiekben bemutatásra kerülő Plus tett oda, összesen három darab Microsoft logot láttam. Hátha valaki elfelejtené...) A desktop is új színekben pompázik, bár ezt így a Guru mellékletében nehéz lesz érzékeltetni. Mindegy, így el kell hinni nekem, hogy az újabb most jobb. Néhány ikon képével se lehettek megelégedve, mert azokat is tovább csinosították. A képernyőkezelésen is változtathattak, emiatt az ablakok mozgatása lassabb lett. Az ablak, miközben mozgatom, csíkot húz maga után az előző fázisok segítségével. Persze, tudom, lassú a videokártyám.



Valamelyik régebbi számban elsírtam bánatomat a Netware szerverre való bejelentkezéssel kapcsolatban. A régi bétának ez a része nem volt korrekt, ugyanis egyáltalán nem tudtam meg a szerver által beléptetéskor a képernyőre írt információkat, ill. a DOS környezeti változóinak értéke sem került beállításra. Nos, a jelenlegi bétában a belépés alatt nyílik egy DOS ablak, s ide már minden kiírásra kerül. (Végre látom, hogy jött-e levelem!)
A másik gond a HELP rendszer Find parancsában található memóriakezelési probléma volt, mely a Microsoft szerint az előző béta egyik legkomolyabb hibája volt. A régi változat még gyakorlatilag üres 8 megabyte memóriával sem volt képes létrehozni a kereséshez szükséges indexfile-t, ezt a bajt már orvosolták.

Erős reményekkel vártam, hogy talán javítanak a gyárilag adott Telnet, ill. FTP szoftvereken is. A várakozás félig meddig bejött, a Telnet valóban fejlődött, ám az



FTP maradt a régiben. Mindenesetre érdekes felfogásra vall a karakterorientált, s legfőképpen gyorsaságot igénylő Telnet-et rárakni a grafikus felületre, az FTP-t pedig meghagyni a karakteres alatt. Pedig éppen ott lehetett volna valamilyen profi grafikus kezelőfelületet kialakítani, mint arra néhány shareware program esetében láthatunk is példát. Lehet, hogy arra gondoltak, a hálózatot felkereseni szándékozó felhasználók nagy része úgyis modemet fog használni, s hozzá valamilyen terminálprogramot. Ebben az esetben én kiegyeztem volna a Windows for Workgroups alá már megírt FTP-vel, igazán nem kellett volna egy butábbra lecserélni. Az Internet támogatásról bővebben lásd még a Plus-ról szóló írást.

Az első béták megérkezésekor felmerült a kérdés, hogy vajon hogy is lehet az új rendszert eltávolítani, mivel az már közvetlenül a boot után jelen van, a régi MSDOS-t lecserélve. Több lehetőségünk is van. Ha valaki dolgozni akar, akkor rendszerlemezről indítja a gépet, arról felmásolja a sys c: paranccsal az MSDOS rendszerfile-jait a merevlemezre, majd újraindítás után kézzel levakarja a felesleget. Az egyszerűbb módszer ha a Win95 uninstall opcióját használjuk, ami a Control Panelen található Add/Remove Programs ikonnal aktivizálható. A program visszaállítja a Win95 felrakása előtti állapotokat és leszedi az összes hosszú nevű file-t a lemezről. Ehhez persze az is kell, hogy telepítéskor kiválasszuk az uninstall opciót. Az uninstall.exe a Windows/Command könyvtáron belül található, innen is indítható, miután a gépet egy MSDOS-os rendszerlemezről indítottuk. Az utóbbi esetben a Microsoft nem garantálja, hogy az összes hosszú nevű file eltűnik.

Apropó, visszatérve az installálásra. Újabb érdekes kérdés volt, hogy a már meglévő szoftvereinket újra fel kell-e rakni, vagy a Win95 képes a beállítások megőrzésére. Amennyiben a Win95-öt a régi Windows vagy Windows for Workgroups helyére rakjuk, nem kell ismét felrakni mindent. Ha más könyvtárat választunk, akkor sajnos lesz egy kis munkánk. (Hová is raktam az install lemezeket?! Biztos valamelyik haveromnál vannak.)

Ha véletlenül Windows NT-t futtatunk a gépen, akkor a Win95-öt nem telepíthetjük rá az NT-re, hanem a gépet kettős boot-tal kell ellátnunk.

OS/2 tulajdonosoknak több problémájuk is lesz, ha Win95-re akarnak váltani. Az első mindjárt az, hogy a setup program nem fut OS/2 alatt, így a gépet MSDOS bootlemezről kell indítani. A telepítés alatt a Win95 kikapcsolja az OS/2 boot manager-ét, hogy a gép újraindítása után végre tudja hajtani a telepítés második fázisát. Amennyiben ragaszkodunk a Boot Manager-hez, akkor az FDISK programmal újra aktívvá kell tennünk a hozzátartozó partíciót.

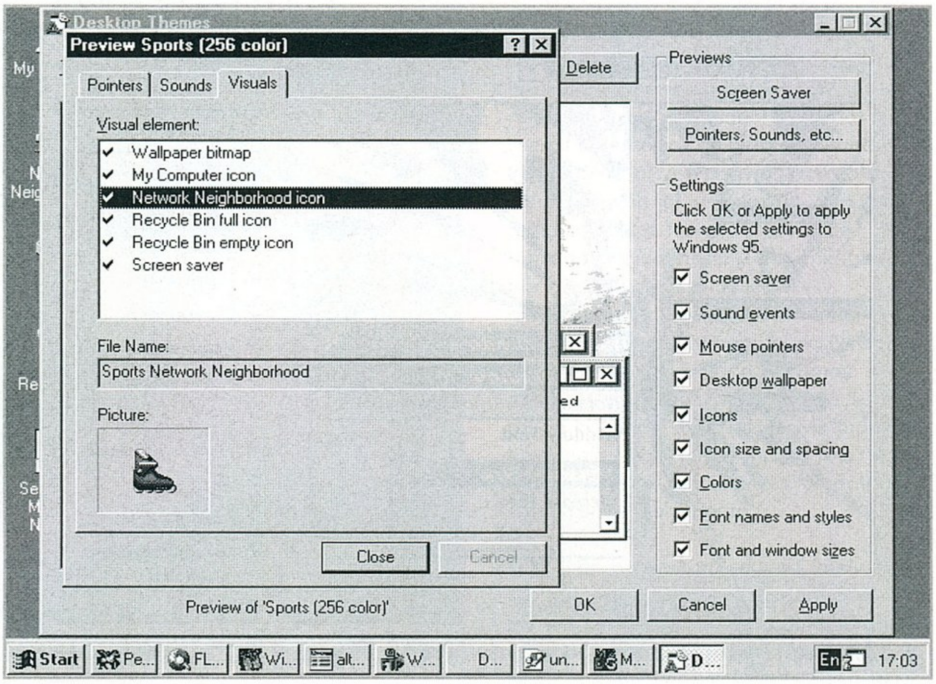
Egy tipp azoknak, akik valamilyen más rendszeren is dolgoznak, s nagyon hozzászoktak a prompt-nál használható history rendszerhez. Ez a szolgáltatás (előzőleg begépelt parancsok a kurzor fel/le billentyűkkel történő megjelenítése) Microsoft-éknál még mindig nem alapfelszerelés, ehhez külön be kell tölteni a Doskey-t. Ezt a tevékenységet automatizálhatjuk avval, hogy az MS-DOS ikon properties menüjénél startup macro-nak a Doskey-t állítjuk be.

Ha a Win95 telepítése előtti MSDOS-ról szeretnének boot-olni, akkor tegyük meg a következőt. Lépjünk ki egy command prompt-hoz (MSDOS ablak) és keressük meg az msdos.sys file-t. Attrib -r -s -h msdos.sys paranccsal tegyük láthatóvá és vegyük le róla a „csak olvasható" kapcsolót. Ezután egy editorral adjuk hozzá a következő sort az [Options] részhez: Bootmulti=1. Indítsuk újra a gépet, a Starting Windows '95 felirat megjelenésekor nyomjuk le az F8-at, majd válasszuk a Previous version of MS-DOS opciót.

Végül álljon itt néhány tipp a Windows '95 használatához. Apropó, úgy veszem észre, hogy egyre többen kezdenek el átállni a Windows '95 használatára. Tekintve, hogy a végső változat még nincs kint, ez egy meglehetősen bátor lépés. Hiába, az a sok eladott Windows példány nem engedi máshova az embereket. Az egyre több Windows '95 alá megjelenő program valószínűleg még gyorsítani is fogja ezt a folyamatot, amit a munkahelyi adminisztrátorok is támogatni fognak, mert a telepítések és a hálózati beállítások körüli hercehurca lényegesen leegyszerűsődik. Apropó, a népszerű Zip programból is láttam Win95 alá bétát. Grafikus felület, tar, gzip, compress támogatás a zip mellé, kellemesen gyors, minden ami kell. A Win95 terjedésével kapcsolatban egy aggályom van: lehet kidobálni a 386-okat és megvenni azt a plusz 8 mega Ram-ot.

Visszatérve a tippekre:

Ha a DOS ablakból vissza akarunk térni a grafikus felületre és az éppen aktuális könyvtárral folytatnánk a munkát, adjuk ki a Start . vagy a Start .. parancsot. A munkapadon megnyílik egy, a könyvtárra mutató ablak.



A Windows alá írt programokat most már a DOS promptból is indíthatjuk. Első látásra nem nagy durranás, de egyrészt sok esetben kényelmesebb lesz egy-egy programot DOS alatti kitömörítés után egyből indítani, ill. batch file-jaink is sokat fejlődhetnek.

Ha egy OLE dokumentumon dolgozunk és ideiglenesen abba akarjuk hagyni a munkát rajta, az egér jobb gombjával húzzuk a dokumentum kiválasztott elemét a munkapadra, majd válasszuk a Create Shortcut here pontot. Ha a keletkezett ikonra kétszer rákattintunk, éppen a szerkesztés helyére fogunk visszajutni.

A Save As requester alatt most már létrehozhatunk új könyvtárakat is. Kattintsunk a jobb gombbal az ablakra, majd a New.Folder pontra.

Ha a letörlendő file-t nem akarjuk a Recycle Bin-be rakni, a Delete pontot a Shift billentyű egyidejű lenyomásával válasszuk ki.

Végezetül: ha valaki már nagyon megszokta a régi program csoportjait, nem szükséges megválnia tőlük. A .grp file-jokat többféle módon is átkonvertálhatjuk.

1.) Kétszer kattintsunk rá az adott .grp file-ra.

2.) A grpconv programot a /m kapcsolóval indítsuk, majd a megjelenő requester-ben válasszuk ki a konvertálni kívánt file-t.

Ennyit mára a Windows '95-ről. Szerintem a végleges verzió megjelenésekor találkozunk, addig is maradtam:

Prunoki

Microsoft Plus!

A Windows '95 tesztelésének befejezése után kezembe nyomtak egy újabb Microsoft terméket, mely a keresztségben a Plus nevet kapta. A csomag, mint azt esetleg már neve is sugallja, kiegészítésül szolgál az új Windows-hoz. Nos, nem sokat vártam, visszamentem a géphez és villámgyorsan felpakoltam az új programot.

A Plus! csomag tartalma a következő:

System Agent: rendszerügynök, programok időben szabályozott indítását teszi lehetővé.

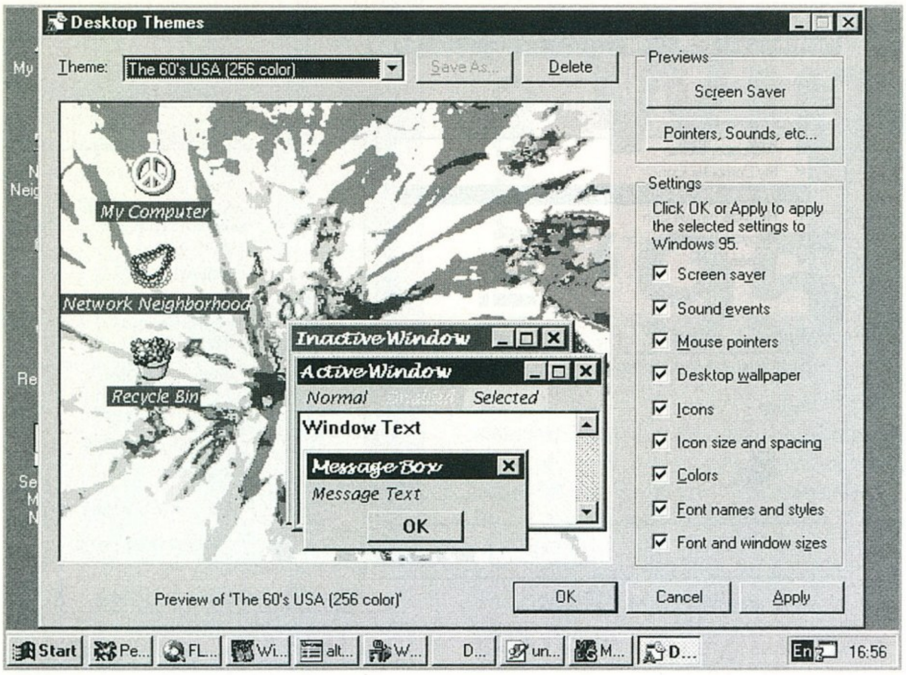
Internet Jumpstart kit: az egyébként gyatra TCP/IP támogatás javítása egy WWW browser-rel + egy kicsivel több, de azt majd lásd később.

Desktop themes: újabb lehetőségek a munkapad bővítésére.

Dial up networking server: szerver programcsomag modemtulajdonosok számára.

3D Pinball: ez az amit már máshova nem tudtak elpasszolni. Nevéből ítélve ez természetesen egy flipper.

A telepítés a szokásos módon zajlott le. Amennyiben az Internet kit telepítését is kérjük, a program érdeklődik a hálózati kapcsolatunk módjáról is. Ez alapvetően kétféle lehet: vagy van gépünk alatt egy LAN, amiről ki lehet jutni a világba, vagy egy Internet szolgáltatóhoz lépünk be modemmel. Őszintén bevallom, hogy a második opciót nem volt alkalmam kipróbálni, nálunk csak LAN van, de



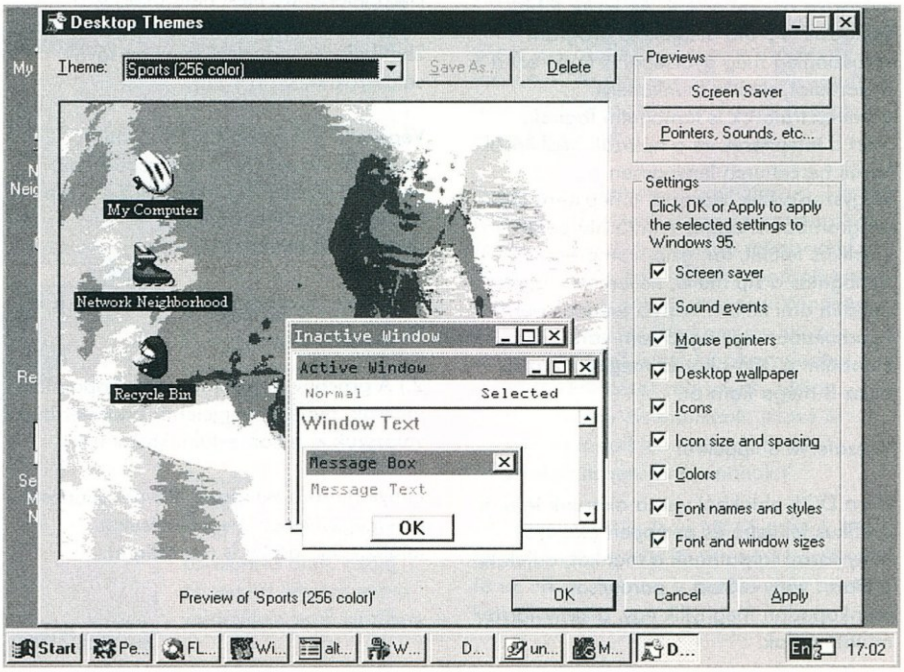
általam is hívható Internet szolgáltató nincs.

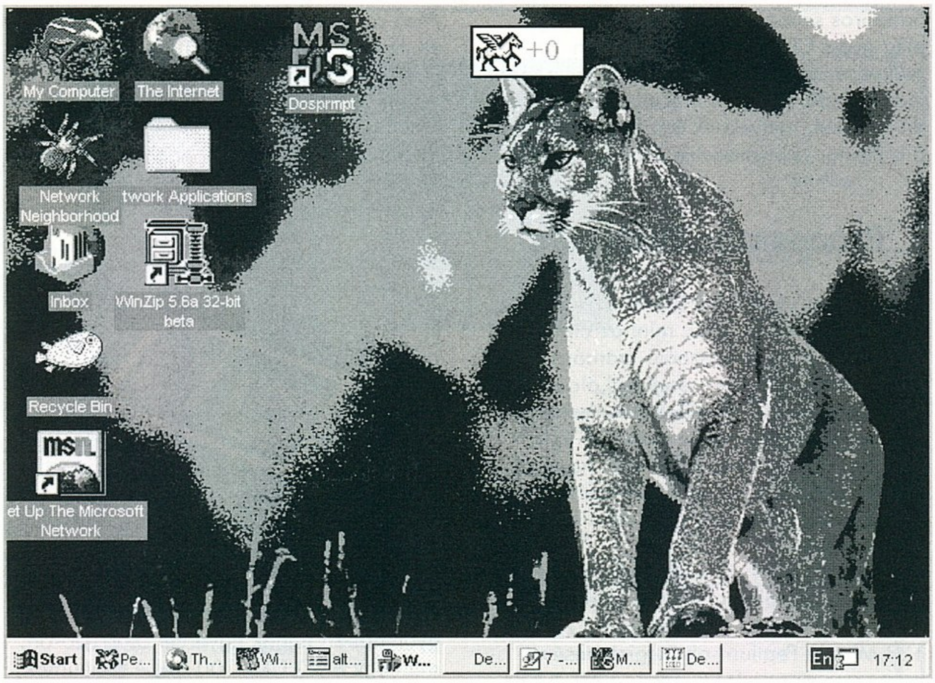
A Plus a telepítés során lecseréli a boot képernyőt is, a Windows '95 felirat mellett most már látható egy Microsoft Plus logo is. Hát a Microsoft sosem volt mentes a túlzásoktól, de most aztán igazán kielégítik az emberek színházi igényeit.

Nézzük meg bővebben a fent felsorolt részeket. A System Agent a Plus egyik leghasznosabb része, valami, ami már nagyon hiányzott az eddigi rendszerekből. Feledékeny, óvatos emberek nélkülözhetetlen segítőtársa lehet belőle. Miről is van szó voltaképpen? Segítségével időponthoz tudjuk kötni bármely programunk indítását. A gyári beállítások között találjuk a következő példát: az ügynök minden órában egyszer elindít egy kis programot, amely az erre kijelölt meghajtókon ellenőrzi a rendelkezésre álló üres hely mennyiségét. Amennyiben ez egy adott érték alatt van, figyelmeztetést kapunk. Természetesen ez csak az egyik lehetséges alkalmazás, de felhasználhatjuk a programot arra, hogy adott időközönként készítsen fontos állományainkról másolatot valahova, vagy defregmentálja a lemezt, stb... A lehetőségeknek csak a fantázia szab határt. Be lehet állítani, hogy az indított program ablakban vagy teljes képernyőn fusson, egyszer, hetente, üres időszakokban, havonta, óránként vagy a hét adott napjain. A hordozható gépek tulajdonosai azt is beállíthatják, hogy az adott program ne induljon el, ha a gép éppen telepről működik. Az indítás történhet screen saver „jelleggel" is, azaz adott idő elteltével, ha éppen nem használjuk a gépet.

Ha jól emlékszem, a Windows '95 által alaphelyzetben nyújtott TCP/IP támogatás színvonalát már eleget szidtam, így a témát nem kezdem újra. Az áldatlan állapotokon akar segíteni a Plus Internet része, mely egy új ikonnal (Internet) gyarapítja a desktop-ot. Ennek az ikonnak a segítségével indíthatjuk el az Internet explorer-t, mely ezek után a telepítésnél definiált módon megpróbál rálépni a hálózatra, s kezdetnek megpróbálja lehozni a Microsoft network homepage-ét (új magyar terminológia szerint otthlap). Beavatottak számára ennyiből már kiderült, hogy az Internet explorer alapvetően nem más, mint egy WWW, azaz egy World Wide Web olvasó. Azoknak, akik még nem találkoztak az elnevezéssel, álljon itt egy rövid összefoglaló.

A World Wide Web-et talán világméretű hálóra magyaríthatnánk, ami elég pontosan fedi a lényeget. A háló csomópontjaiként az Internet-en elérhető számítógépeket képzeljünk el, a köteleket pedig helyettesítsük a hálózatot fizikailag alkotó összekötő elemekkel. A WWW-t alkotó gépek közös jellemzője, hogy ha egy bizonyos protokollal az előírt módon megközelítjük őket, örömmel elküldik nekünk a tőlük kért dokumentumokat, mégpedig HTML formátumban. Ami pedig megkéri őket, az általában a gépünkön futtatott WWW kliens program, aminek pedig mi adjuk meg, hogy melyik gépet akarjuk megtámadni, s hogy melyik HTML dokumentumra vagyunk kíváncsiak. Ezek a HTML dokumentumok több érdekes tulajdonsággal bírnak: a dokumentum nemcsak szöveget, hanem képeket, ill. hangot is tartalmazhat, ugyanis a szövegen belül különböző címkék jelölik, hogy az utánuk következő adat hogyan értelmezendő. Ezek a címkék különböző betűtípusokat is kijelölhetnek, így a HTML dokumentumok már szakítottak az „egy betűkészletet használok" típusú, meglehetősen unalmas külalakkal. A HTML dokumentumok a legtöbb esetben ma még csak GIF képeket és szöveget tartalmaznak. Egy másik érdekes tulajdonság az, hogy a formátum lehetővé tesz bizonyos mértékű interaktivitást az olvasóval, így létre lehet hozni pl. kitöltendő űrlapokat, közvéleménykutatást lehet rendezni, stb... Többek között így zajlik jelenleg egy „aláírásgyűjtő" akció a tervezett francia atomrobbantások ellen. De a leglényegesebb dolog még hátravan: a HTML egy hypertext formátum, s ún. linkeket, kapcsokat tartalmazhat további HTML dokumentumokra, amik a világ bármely számítógépén lehetnek. Az olvasón (mármint a programon) belül ezek a kapcsok a szöveg többi részétől megkülönböztethető formában jelennek meg. Ha ezek valamelyikére rákattintunk, az olvasó megpróbál átváltani a kapocs által megadott újabb dokumentumra. Megismételve, hogy ez a dokumentum bárhol lehet (egy magyarországi





dokumentum tartalmazhat kapcsot akár egy japán gépre is), érthetővé válik a világméretű háló elnevezés. A hálónak nincs központja, központilag nem ellenőrzött, így mindenki akkor és ott hoz létre WWW szervert vagy saját homepage-t, ahol úri kedve jónak látja. (Esetleg, ha mondjuk létrehoz egy szex site-ot, s azt széles körben reklámozza, az odasereglő ún. szörfölők teljesen leültetik a környező hálót, abból viszont már biztos gond lesz.)

A Plus Internet Explorer-je indítás után megpróbál rálépni a www.msn.net címen található Microsoft WWW szerverre. Mivel ez egy amerikai cím, a teljes dokumentum megérkeztét csak türelmes vagy nagyon kíváncsi emberek fogják kivárni. A program a türelmetlenebb embertípusnak annyi segítséget ad, hogy letöltés közben folyamatosan rajzolja ki a már megérkezett részeket, s nem mondjuk 5-10 perc elteltével kapjuk meg a kész oldalt. Ez a technika úgy fél éve kezdett el megjelenni és nagyon hasznos. Én részemről türelmes vagyok, de éppen nem túlzottan kíváncsi, így a teljes oldalt még soha nem vártam meg. Ráadásul nálam még valami konfigurálási gond is lehet, mert az oldal tök feketében kezd el lejönni. Szerencsére az éppen folyó forgalmat bármelyik pillanatban meg lehet szakítani, s át lehet menni egy másik helyre. Az, hogy a program indítása után melyik címről olvassa le a gép az induló lapot, természetesen beállítható, ám a többi WWW olvasótól eltérő módon nem a cím közvetlen begépelésével, hanem a már letöltött oldal kijelölésével.

A program a letöltött oldalakat le tudja menteni a lemezre, hogy a barangolás során ne kelljen a már látott oldalakra visszatérve újból kivárnunk a hosszadalmas letöltést. Az opciók között beállítható, hogy a lemezterület maximálisan mekkora részét szánjuk ilyen célra.

Bevallom őszintén, nekem így mindent összevetve van egy óriási bajom: a program túl keveset tud. Ha kiegészítésnek szánják az egyébként igen szegényes Internet támogatás mellé, akkor nem tudták megoldani az összes problémát. A programmal nem lehet híreket olvasni (Usenet), nem tudok postázni vele, viszont FTP támogatást találtam benne, ami némi átgondolatlanságra vall, hiszen az egyébként is része a Windows '95-nek. Arról nem is szólva, hogy shareware-ként találni olyan termékeket (lásd Mosaic, amiből már kint van a 2.0 végső béta verziója) amelyek mindezt tudják, s sokkal gazdagabban konfigurálhatók az Internet Explorer-nél.
A Desktop Themes (variációk munkapadra) mindenképpen azoknak ajánlható, akik szeretnek karácsonyfát csinálni a gépükből. Gyakorlatilag előre összeállított munkapad konfigurációk tömkelege, melyek a háttérképtől a rendszerikonokig mindent le tudnak cserélni. Remélem az oldalon látható képekből is látszik, hogy a Microsoft-nál valaki nagyon jól szórakozott. S ez még mind semmi, a tervező a színekben is tobzódott. Mindenesetre a munkapadot pár gombnyomással teljesen alkalmatlanná lehet tenni a munkára. Egyetlen, egyébként nem lebecsülendő dologra viszont kiválóan alkalmas: demonstrálni a hozzánk látogató 10 éves rokon kisfiúnak vagy valamelyik tudatlan havernak, hogy milyen jópofa is a mi számítógépünk. De ehhez a feladathoz egy picit sok helyet eszik.

A Dial up networking server-t, mely arra szolgál, hogy gépünket modem által elérhetővé tegyük, eddig a pillanatig nem állt módomban kipróbálni. Nem volt modem a kezem ügyében, s abban sem vagyok biztos, hogy két gép összekötése nullmodem kábellel működne.

A csomag legutolsó darabja, a 3D Pinball hasznosságban vetekszik a Desktop Themes-szel, de némileg alulmúlja azt. Teljesen hagyományos, teljes képernyőn vagy ablakban játszható flipper, aminél én anno C64-es koromban jobbat láttam. Szerintem nyugodtan el lehet felejteni.

Nos, összefoglalva a dolgot, a Plus az általa ajánlott öt csomagból mindössze kettő olyat ad, melyet mással és jobbal nem tudtam volna helyettesíteni. Az egyik a System Agent, a másik pedig a Dial up szerver. Az Internet Explorer-t azoknak ajánlom, akik minimális energiát sem óhajtanak jobb olvasó keresésébe fektetni, s a Plus-t esetleg már a Windows '95-tel együtt megkapják.

Prunoki

HÍREK

Tallózgatás a közelmúlt híreiből

Plextor 6X CD-ROM drive
Processzor áttekintés
Lightwave 3D 4.0

MELLÉKLET

Plextor 6PLEX PX63CS

A Plextor új CD drive-jának megjelenése egy következő mérföldkövet jelent a CD-ROM-lejátszók fejlődéstörténetében. A 6-szoros sebesség 900 KByte/sec adatátviteli sebességet jelent, mely már egy régebbi winchester sebességét közelíti meg. A drive caddy-s, azaz a CD-t egy kis műanyag tokban tudjuk berakni a drive-ba. Ennek előnye, hogy sokkal védettebbek a CD-lemezek karcolás és egyéb sérülések ellen. Viszont egy-egy Caddy kb. +1000 forint költséget jelent, ami nem kevés. Mindenkinek el kell döntenie, hogy mit tart fontosabbnak.

Az előlapon a szokásos dolgok találhatóak meg: fülhallgató-csatlakozó, hangerőszabályzó, audio-stop/kidobó gomb, audio start/track gomb. Az eddigi tesztek során ténylegesen 835 Kbyte/sec adatátviteli sebességet mértek, ami kicsit elmarad a 6-szoros sebesség alapján elvárt 900 Kbyte/sec értéktől. Az átlagos hozzáférési idő is igen jó, de nem kiugró: 151.6 ms.

Kinek ajánlható a drive? Aki nagy adattömegeket akar CD-ről letölteni (pl. PhotoCD, DTP, ...), az sokat tud profitálni a hatszoros sebességből. Akinek csak egy elég gyors CD-ROM-lejátszóra van szüksége, az lehet, hogy jobban jár a már igen terjedő 4 vagy 4.4-szeres sebességű drive-okkal, melyeknek ára fele vagy 2/3-a a Plextor csúcsmodellje árának.

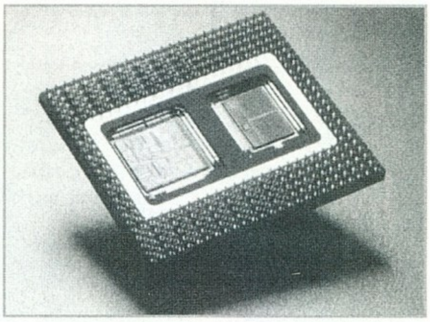
Processzor áttekintés

A processzorok árának esése talán soha nem volt olyan mértékű, mint az utóbbi egy évben. Ez a felhasználó számára jó is meg rossz is. Jó, mert rendkívül olcsón kap nagyteljesítményű új gépet. Azonban rossz, mert így már jóformán évente kell új alaplapot és processzort vennie, hogy szinten tartsa magát, és a perifériák állandó cserélgetéséről még nem is ejtettünk szót.
Mi váltotta ezt ki? Az Intel konkurenseinek erősödése és válaszul erre az Intel egyre agresszívabb piaci stratégiája. A 120 és 133 Mhz-es Pentium-ok megjelenésével párhuzamosan le fogja ejteni a 60, 66 és 75 MHz-es Pentium-ok árát, hogy ezzel

értelmetlenné tegye a 486-os procik vásárlását.

Jelenleg 20-30 féle PC-s processzor közül válogathatunk. Ezek árban, „MHz-ben" és teljesítményben jelentősen eltérnek. Most szeretnék egy kis segítséget adni a tájékozódáshoz és összehasonlítani a processzorokat. Az ábrán a teljesítmény szerint vannak sorbarendezve a processzorok. 486 DX2-66-ost sok gyártó készít. Az AMD, Cyrix, Intel. Ezek kb. egyforma teljesítményűek és kompatibilitási gondjaink sem lesznek.

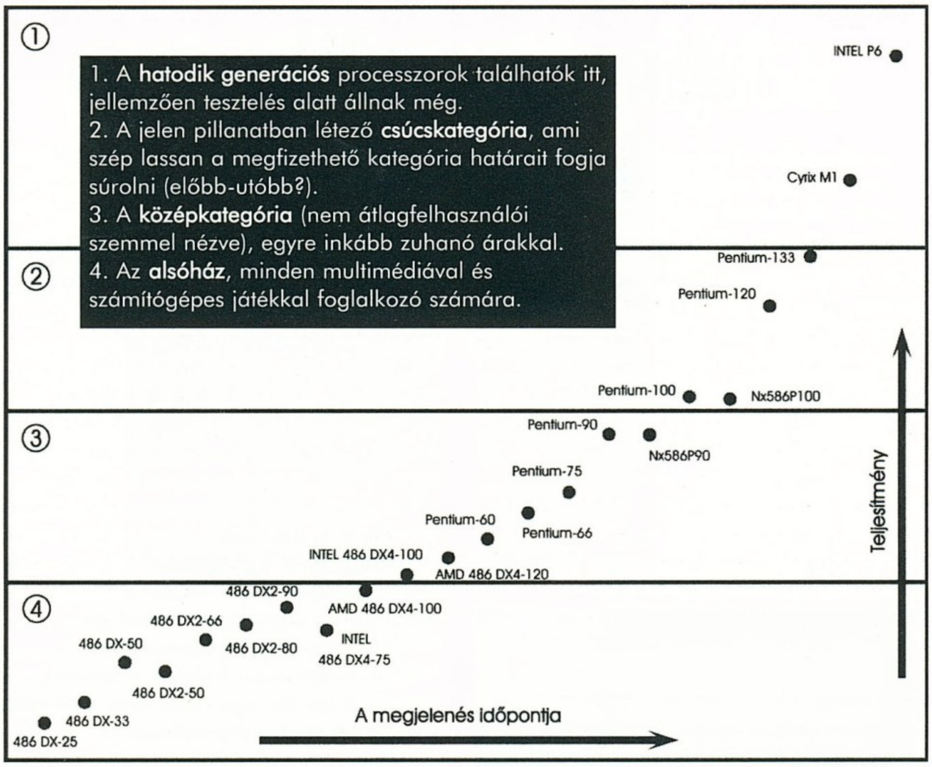
Azaz az ár dönt közöttük. DX4-est az AMD és az Intel gyárt. Az AMD DX4-100-as jóval olcsóbb, mint az Intel-é, de nem véletlenül. Az Intel processzorban 16 Kbyte belső cache van, míg az AMD-ben csak 8 Kbyte. Ezenkívül az Intel változatban kicsit megváltoztatott 486-os architektúra van, az AMD-ében pedig a változatlan. A



grafikaorientált akciójátékok jóval gyorsabban futnak egy Intel DX4 100-on, mint egy AMD DX4-100-on! A Pentiumok közül a 60 és 66 MHz-es változatokat ma már nyugodtan el lehet felejteni. Az Intel a Pentium 75-öst szánja a 486 DX4-esek leváltására, és erre meg van minden esélye. Az eddigi egyedüli valóban megvásárolható Pentium-klónok a NexGen processzorai. Jelenleg csak VESA local-bus-os alaplap létezik e processzorokhoz, augusztusban várható a PCI-os alaplap. A NexGen proceszorokban nincs beépített cooprocesszor. E processzorok nevében megadott számok azonban nem azt mutatják, hogy milyen frekvencián működnek, hanem hogy melyik Pentium-mal egyezik meg a sebességük. Egy Nx586P100 pl. 93 MHz-en működik, egy xxxP90 85 MHz-en, egy xxxP80 75 MHz-en, végül egy xxxP75 70MHz-en. Aki tehát még egy ideig le tud mondani a koprociról és PCI-bus-ról, az így jóval olcsóbban tud Pentium-teljesítményhez jutni. A Compaq is kihozott NexGen processzoros gépeket.

Az Intel Pentium 120 és 133 Mhz-es változata nemrég jött ki. Ezek jelenleg a leggyorsabb PC-s processzorok, áruk is ennek megfelelő. Később várható még 150, 166 180 és 200 MHz-es változat is. Ezek már 2.5 volt-osak lesznek (hogy ne melegedjenek annyira), és 32 Kbyte belső cache lesz bennük. A 133 MHz-es P6-os az Intel szerint kétszer gyorsabb lesz, mint egy Pentium 100-as. 36-bites adatbusza lesz, a 16 kByte méretű első szintű cache mellett a második szintű cache is a processzoron belül lesz. Mivel a P6 nem tűkompatibilis a Pentiumokkal, ezért új alaplapok kellenek majd hozzá. Még ez évben várhatóak P6 alapú gépek.

A Cyrix eléggé megszorongatja az Intel-t. A 486-os klónok gyártása mellett kidolgozta az M1 nevű processzort. Ennek 100 MHz-es változata másfél-kétszer gyorsabb lesz egy P100-nál, és ami érdekes, hogy tűkompatibils a Pentiumokkal, így a szokásos Pentium alaplapokba változtatás nélkül bedugható lesz. A Cyrix M1sc pedig az M1 lebutított változata. Ennek teljesítménye egy P75-



ével egyezik meg, és megfelelő 486-os alaplapokba lesz bedugható. Tehát egyszerűen upgrade-elhetünk majd 486-ról Pentium-teljesítményre.

Lightwave 3D 4.0

Sokáig egyedül az Autodesk 3D Studio volt PC-n elfogadható minőségű 3D-s program. Azóta már megjelent több vele konkuráló termék (Imagine, Real 3D, Caligari Truespace). Most pedig a legjobb Amigás ray-tracert, a Lightwave-et írták át PC-re. Ennek eredeti Amigás változata már óriási karriert futott be. Több sikeres TV-sorozat, és mozi-film (pl. seaQuestDSV, RoboCop, StarTrek) látványának elkészítésében játszott rendkívül fontos szerepet. Azonban a Lightwave-et nem csak a profi stúdiók számára készítették. Egy olyan programot akartak létrehozni, mely akár a 3D grafika iránt érdeklődő magánember számára is elérhető. Ezért készítette el a Video-Toaster gyártója, a NewTek együttműködve a Foundation és Ambling Imaging nevű cégek animációs-software készítőivel a Lightwave 3D-t. A cél egy olyan software létrehozása volt, mely profi igények kielégítésére is alkalmas, és nem csak munkaállomásokon, hanem PC-ken is futtatható. Az eredmény elég meggyőző lett. Ha rendelkezésre áll egy minimum 486-os PC, 16 MByte RAM, Windows 3.11 és minimum 40 MByte szabad winchester-hely, akkor indulhatunk a program felfedezésére. A program védelmére egy Dongle-t használnak. A program két fő részből áll: Modeler és Layout. A Modeler-ben tudunk tárgyakat előállítani és szerkeszteni, de elég bőségesen kapunk előre elkészített tárgyakat is. A Layout-modulban, melyet a modeler-rel egyidejűleg is elindíthatunk, helyezhetjük el a tárgyakat, adhatunk nekik textúrákat. Itt tudjuk beállítani tárgyak mozgását is, valamint a fényeket és kamerákat. A tárgyak modellezését segíti elő a Quadview. Itt 3 oldalnézet és egy perspektívikus nézet révén tudunk

tájékozódni. A számos alapobjektum mellett rengeteg féle formátum importálására képes a program: wavefront- és DXF-objektumok, 3D-Studio beállítások, Adobe Type1- és TrueType-fontok. Amorf (sima, kerek) formák modellezéséhez is adottak a megfelelő eszközök. Az ún. Displacement maps segítségével, a Bump maps-szel ellentétben, meg tudjuk változtatni a tárgyak tényleges geometriai struktúráját. Pl. a Displacement map segítségével egy sima felületű tárgyból és egy fekete-fehér bitmap-ből elő tudunk állítani egy hullámos felületű tárgyat. Olyan fejlettek a bitmap-kezelés és a 3D, algoritmikus textúrák a Lightwave-ben, hogy finom részletek modellezése sokszor felesleges. A Modeler-t minden szokásos funkcióval felvértezték: szerkeszthetjük a poligonokat, a pontokat- eltolhatunk, forgathatunk, tükrözhetünk,... Természetesen az összetettebb műveletek sem maradtak ki: Extrudálás, Skins (görbéket egy poligonális hálóval fedi be), Magnetismus, Bevelings, Boolean műveletek. A program sebessége fergeteges: egy 20.000 poligonból álló beállításról ha preview-t kérünk, egy Pentium 90-es egy képet kb. 2 másodperc alatt számít ki. Mivel a Layout-modulban a View és az Edit két külön beállítás, ezért pl. ha perspektivikusan nézzük a beállítást és elmozgatjuk a fényforrást, akkor az általa megvilágított terület változását valós időben szemlélhetjük. A Lightwave képes a „fénykoszorút" is kiszámítani. Az animációs rendszere kulcspozíciókon alapul, melyet minden egyes tárgyra, kamerára,... be kell állítani- a program a köztes helyzeteket megfelelő görbék mentén értelmezi. Ezeknek több paramétere is van. Az ún. Motion Curve teszi lehetővé, hogy tárgyak, fények és kamerák mozgását, valamint a spot méretének, textúráknak és más dolgoknak a kezdő és végső állapot közötti változását leírja. A Ligtwave 3D magasra ívelő Amigás karrierjének valószínűleg méltó folytatása lesz a PC-s, Windows-os változat. Pozitívum, hogy az Amigás és PC-s változat mellett megjelent Windows-NT, Dec-Alpha és Silicon Graphics verzió is.

Charlie

NÉVJEGY

AXICO Kft.
1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax.: 268-0330, 142-3255

MÍRO grafikus kártyák

MELLÉKLET

Míro grafikus kártyák

A német MÍRO grafikus kártyáit olyan nagynevű gyártók termékeivel szokták egy sorban emlegetni, mint a Diamond, ATI vagy Matrox. Ezek a kártyák mindenben felveszik a versenyt neves versenytársaikkal, a hardware fejlettségében és a software kifinomultságában egyaránt. Ez utóbbira kimondottan nagy hangsúlyt fektetnek a Míro-nál. Ez nem csak azt jelenti, hogy az ismert grafikus rendszerek mindegyikéhez adnak driver-t, hanem még rengeteg, a kényelmesebb használatot elősegítő plusz programot.

A Míro grafikus kártyáit két nagy csoportba oszthatjuk: míroCRYSTAL és míroVIDEO. Az első csoportba tartoznak a grafikus gyorsító-kártyák, míg a másodikba a digitális videozást megvalósító kártyák. Mindkét csoportban csúcsminőségűek a termékeik, de video kártyáikkal abszolút az elsők között vannak a világon, és több díjat nyertek újításaikkal.
A míroCRYSTAL sorozat széles palettát fed le. Alapvetően Windows-gyorsításra tervezték őket. A család legkisebb tagja a míroCRYSTAL 10AD. Ez egy Avance ALG 2201/2301 chip-es, DRAM-os grafikus gyorsító. A míroCRYSTAL 12SD, 20SD, 22SD, 20SV és 40SV, az S3 különböző (Trio32, Vision864, Trio64, Vision964 és Vision968) chip-jei köré épülnek. A 20PVavi-n egy Weitek P9100 processzor és egy Weitek VideoPower cooprocesszor található, így gyorsított videolejátszásra is képes. A család legnagyobb tagja a 20SD twin. Ezt alapvetően CAD és DTP alkalmazásokhoz tervezték, mivel lehetővé teszi, hogy egyszerre két monitoron dolgozzunk egyszerre. Együttesen így max. 3008*1280 felbontásban tudunk dolgozni.

Most pedig a míroCRYSTAL 12SD-t szeretném részletesebben bemutatni. Ez a kártya tehát az S3 Incorporated, Trio32-es chip-jét használja. Ennek révén elég gyors a legtöbb Windows-os és OS2-es alkalmazáshoz. Alapkiépítésben 1 MB DRAM-mal szállítják, és 2 MB-ig bővíthető. A kártya által megjeleníthető felbontások alul láthatók a táblázatban, de az 1024*768/256 szín/75 Hz felbontás magáért beszél. Tehát ergonomikus képmegjelenítést kapunk. A kártya megfelel a Plug and play szabványnak, és Windows95 alatt a DDC rendszer révén automatikusan konfigurálja a kártyát egy megfelelő monitorhoz. A grafikus kártyáknál nem csak a grafikus processzor sebessége határozza meg a teljesítményt, hanem a driverek is jelentősen képesek befolyásolni azt. Hiába van gyors S3 chip egy gyártó kártyáján, ha gyenge drivereket ad hozzá, akkor 10-20 százalékkal is lassabb lehet egy másik gyártó azonos chip-et használó, megfelelő driver-ekkel ellátott kártyájánál. A Míro nagyon nagy hangsúlyt fektet a driverek és a hozzáadott software fejlesztésére. Nagyon fontosnak tartom, hogy a grafikus kártyát és a monitort minél jobban össze tudjuk hangolni, és így a maximumot kihozzuk a monitorból. A Míro drivere és software-e ehhez minden eszközt megad. A Míro Monitor Select segítségével kiválaszthatjuk, hogy milyen monitorunk van. Ez alapján dől el, hogy milyen felbontás+képismétlési frekvencia kombinációk közül tudunk majd választani. A Míro SUPERSCREEN egy nagy menü. Itt tudjuk beállítani, hogy milyen felbontást és színmélységet akarunk használni, és még ezer más dolgot. Többek között, hogy akarunk-e virtuális képernyőt (pl. ha a monitort csak 800*600 valós felbontásban használjuk, de beállítunk egy 1024*768 virtuális képernyőt, akkor a „lemaradó" részekhez scrolloz. Így elérhető, hogy a legergonómikusabb üzemmódban használjuk a monitorunkat, és mégis elég nagy képernyőn dolgozhassunk). A TV Overscan funkció segítségével, ha van VGA-TV konverterünk, akkor a képernyőnkön látható, de a TV-n lemaradó részeket is meg tudjuk jeleníteni televíziónkon. Az egyik leghasznosabb dolog a Screen Adjust menüpont. Ezzel tudjuk a kártyát teljesen monitorunkhoz állítani. Software-esen nyújtható, zsugorítható, illetve mozgatható vele a megjelenített kép. Teljesen kihúzható ezáltal a kép a sarkokig, így nem lesz az, hogy a monitor közepén egy „téglalapban" fut a Windows. Ha a Screen adjust-ban begépeljük a képernyő pontos paramétereit, akkor később a képernyőn levő pl. nyomtatási kép egy az egyben meg fog egyezni a tényleges nyomtatvány kinézetével – valódi WYSIWYG. Végül a Tint Control pontnál a képernyő színeit tudjuk szabályozni. A Míro SUPERSCREEN fenti pontjai külön programokként is elindíthatóak. Ezenkívül adnak még néhány hasznos programot a kártyához. A míroSCOPE egy nagyító-program. Bárhova mutatunk a kurzorral, egy ablakban ugyanaz 2-16-szoros nagyításban megjelenik. Végül pedig a Pinboard-ot említeném. Ezzel bármikor tudunk felbontást váltani Windows-on belül.

Összefoglalásképpen: Aki egy gyors Windows-os kártyára vágyik, de nincs szüksége gyorsított, egész képernyős AVI-lejátszásra, viszont szeretné monitorát minél jobban, ergonómikusabban kihasználni, az jól jár ezzel a kártyával.

Charlie

All boards for PCI or VL bus	miroCRYSTAL 10AD	miroCRYSTAL 12SD	miroCRYSTAL 20SD	miroCRYSTAL 22SD	miroCRYSTAL 20SV	miroCRYSTAL 40SV	miroCRYSTAL 20PV avi	miroCRYSTAL 20SD twin	
Processor	Avance ALG 2201/2301	S3 Trio32™	S3 Vision864™ 64 Bit	S3 Trio64™ 64 Bit	S3 Vision964™ 64 Bit	S3 Vision964™ 64 Bit	Weitek P9100 VideoPower9130	S3 Vision864™ 64 Bit	S3 Vision864™ 64 Bit
Video memory	1 MB DRAM	1-2 MB DRAM	2 MB DRAM	2 MB DRAM	2 MB VRAM	4 MB VRAM	2 MB VRAM	2 MB DRAM	1-2 MB DRAM
256 colors at 1600 x 1280/1200	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1408 x 1024	-	-	70 Hz	70 Hz	70 Hz	70 Hz	70 Hz	70 Hz	70 Hz[3]
1280 x 1024	-	60 Hz[1]	75 Hz	75 Hz	75 Hz	75 Hz	75 Hz	75 Hz	75 Hz[3]
1152 x 864	-	-	90 Hz	75 Hz	90 Hz	92 Hz	90 Hz	90 Hz	90 Hz[2]
1024 x 768	75 Hz	75 Hz	100 Hz	80 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz
800 x 600	75 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz
768 x 576	-	TV	TV	TV	TV	TV	-	-	-
640 x 480	100 Hz	100 Hz	100 Hz, TV	100 Hz, TV	100 Hz, TV	100 Hz, TV	100 Hz, TV	100 Hz, TV	100 Hz,TV
65,536 colors at 1600 x 1280/1200	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1408 x 1024	-	-	-	-	-	70 Hz	-	-	-
1280 x 1024	-	-	-	-	-	75 Hz	-	-	-
1152 x 864	-	-	70 Hz	75 Hz	85 Hz	100 Hz	80 Hz	70 Hz	70 Hz
1024 x 768	-	-	85 Hz	80 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz	85 Hz	85 Hz[4]
800 x 600	75 Hz	75 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz
768 x 576	-	TV	TV	TV	TV	TV	TV	-	-
640 x 480	75 Hz	100 Hz, TV	100 Hz, TV	100 Hz, TV	100 Hz, TV	100 Hz, TV	100 Hz, TV	100 Hz, TV	100 Hz, TV
16.7 mill. colors at 1280 x 1024	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1152 x 864	-	-	-	-	-	90 Hz	-	-	-
1024 x 768	-	-	-	-	-	100 Hz	-	-	-
800 x 600	-	-	70 Hz	70 Hz	90 Hz	100 Hz	90 Hz	70 Hz	70 Hz[5]
768 x 576	-	-	TV	TV	TV	TV	TV	-	-
640 x 480	75 Hz	60 Hz	100 Hz, TV	100 Hz, TV	100 Hz, TV	100 Hz, TV	100 Hz, TV	100 Hz, TV	100 Hz[3], TV
Virtual desktop up to	1536 x 1024	1536 x 1024	1536 x 1024	1536 x 1024	1536 x 1024	2048 x 1024	1536 x 1024	-	-
Max. pixel frequency	110 MHz	110 MHz	135 MHz	135 MHz	135 MHz	135 MHz	135 MHz	135 MHz	135 MHz
Software packages* miroWINTOOLS	miroSUPERSCREEN, miroSCOPE, miroTINT-Control, miroSIZE-Calibration miroPINBOARD (only with S3 based boards)								
Drivers*	Windows, OS/2, AutoCAD, MicroStation (with miroCRYSTAL 20PV avi and miroCRYSTAL 10AD only under Windows)								
Options*	miro•plus with drivers for further operating systems like Nextstep or Windows NT; miro•cad with the miro3D-VIEWER for AutoCAD; miro•proof software for color calibration, calibrator included								
Video acceleration							AVI playback		

CD-ROM meghajtók

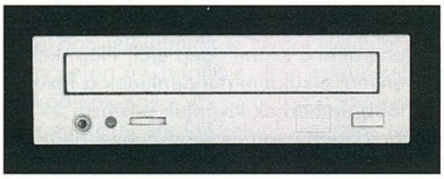
Nemrégiben néhány CD-ROM meghajtót kaptunk a Tamex Kft.-től tesztelgetés céljából. A szám szerint négy darab CD olvasó a jelenlegi igények és pénztárcák függvényében elég szélsőséges választékot biztosít.

A mára már általánosan kötelezőnek vehető dupla sebességű CD drive-ok mellett egyre jobban nyomulnak a három és négyszeres sebességű meghajtók is. Ezek ára egy évvel ezelőtt még a csillagos eget verte, de ma már annyira sok gyártó jelentkezik a jobbnál-jobb meghajtóival, hogy a versenyhelyzet alaposan magával húzta az árakat (lefelé). Ezek a tényezők is közrejátszanak abban a dologban, hogy az ember néha nem tud választani mit vegyen. Ezen a problémán szeretnék most kissé segíteni e négy meghajtó ismertetésével. A meghajtók tesztelésére egy kimondottan erre a célra kitalált programot használtam (a harminc napig működő free demo-t). A neve BenchmarkAnalyzer for CD-ROM drives, a copyright-ot a DesignerTeam - Rolle&Schild jegyzi. A meghajtókat nem csak gyári nyomott CD-vel (épp kéznél volt egy CD GURU 95/4-es), hanem írott CD-R lemezzel is teszteltem, mivel köztudottan az írott lemezek sokkal érzékenyebbek a fizikai sérülésekre, és ezeket bizonytalanabbul is olvassák a drive-ok. A teszteredmények a cikk végén egy összefoglaló táblázatban találhatók. A kiemelt értékek számítanak igazán. Semmiképpen sem szabad azonban végérvényes következtetéseket levonni egy-egy készülékről e program által adott értékek alapján, hiszen bár nem egy saccográf programról van szó, de ezek az értékek más PC-knél eltérő eredményt mutathatnak.

Panasonic CR 562-J
A jól ismert japán gyártó mindenki számára elérhető árú, jó minőségű termékeiről híres. Az 562-es sorozat legújabb darabja a J betűjelzést viseli. Első ránézésre semmiben sem különbözik az 562-B-től, talán belül változtattak valamit a Matsushita mérnökei. Természetesen ez is dupla sebességű. A meghajtóhoz jár egy saját vezérlőkártya, de természetesen minden Panasonic felületet ismerő hangkártyára rákötheto. Az installáló program elég normális, semmi

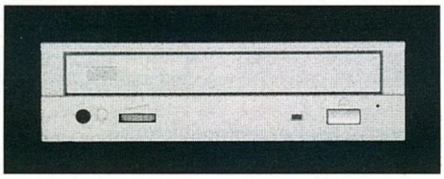
felesleges sallang. Sajnos nem ismeri a 6.x-es DOS-menüs autoexec.bat-ot és config.sys-t, hanem egyszerűen bepakolja az új sorokat a végükre. Ezt később manuálisan kell kijavítanunk. Ha a gyári vezérlőkártyát használjuk, akkor előtte be kell jumperelni rajta a port címet (gyárilag 300h-ra van állítva, nekem 340h-n ment). A drive a szokásos Pana minőséget nyújtja, csendes mechanika, stabil működés stb.

CyDROM 520IE+
A számomra ismeretlen gyártótól származó meghajtó már az újabb megoldásnak számító AT-API felületen csatlakoztatható gépünkhöz. Ez a meghajtó is dupla sebességű. A dokumentáció elég sovány, mindössze egyetlen papírlap. A meghajtószoftver a Philips-től származik, és elég egyszerű a telepítése. Sajnos ez sem ismer DOS menüs megoldást, ezért a manuális utánjavítás itt is szükséges. A



meghajtó mechanikájával semmi gond nem volt, szép csendben dolgozott. Az írott CD-ket viszont nem nagyon szerette, sokszor elég lassan olvasott a lemezről. Ez lehet ennek az egy készüléknek a bizonytalansága is, de ezt sajnos nem tudom. Az egyetlen furcsa dolog az előlapon található LED, ami csak a tényleges olvasáskor világított.

Toshiba XM-5302B
Az ismert japán elektronikai cég floppy meghajtói mellett CD meghajtókkal is foglalkozik. A tesztpéldány egy igen kellemes négyszeres sebességű, AT-API felületű drive. A legelső benyomások alapján is bátran ajánlom mindenkinek. A japán készülékekre nem jellemzően elég



csúnyácska a kinézete, de hát nem ez a lényeg. A drive a behelyezett lemezbe hétszer(!) olvas bele (JOCO-nak is ilyen van, és ő mondta), ezért egy kicsit lassan jelenik meg a directory. A mechanika igen csendes, stabil működésű. Az egyetlen negatívum a lemeztálca. Hát egy kicsit gyakorolgatni kell a lemezek berakását, mert igen rossz a tálca kivitelezése. Viszont minden esztétikai hibát feledtet a drive borzasztó jó átviteli sebessége.

Sanyo CRD-254 SH
A sort a szintén japán illetőségű Sanyo meghajtója zárja. A készülék négyszeres sebességgel tudja az adatokat továbbítani

NÉVJEGY

TAMEX Kft.
1142 Budapest.
Ungvár u. 41.
Tel.: 251-1160 Fax.: 252-7926

CD-ROM meghajtók

SCSI felületen. Nem jár hozzá install lemez, viszont minden SCSI kártyához adnak olyan szoftvert, ami tartalmazza a CD-meghajtó vezérlő programját is. A tesztgépben egy Adaptec AHA1522-es vezérlő ketyegett, a hozzá adott ASPICD.SYS pedig teljesen jól lekezelte a drive-ot. A drive hátsó panelén

három jumper segítségével lehetett beállítani a SCSI ID-t. A készülék feltűnően elegáns kinézetű, jól látszik rajta az átgondolt design. A mechanika viszont elég furcsa hangokat hallatott, és egy kicsit hangos is volt. Az elérési időértékek viszont elég alacsonyak voltak, talán ennek tudható be a kissé hangos mechanika. A CD tálca kissé durván mozgott, bár lehet lendületesnek is mondani. A drive átviteli sebessége az elvárható felett volt egy kicsivel, bár a Toshiba készülékénél lassabb volt.

SAKMAN

Teszteredmény	*nyomott CD-vel*	*írott CD-vel*
Panasonic CR 562J		
átl. átviteli seb.	**305,966 kB**	**305,930 kB**
elérési idő min.	70,9 ms	82,9 ms
elérési idő átlag	**295,0 ms**	**296,0 ms**
elérési idő max.	595,0 ms	603,6 ms
CyDROM 520IE+		
átl. átviteli seb.	**307,231 kB**	**307,268 kB**
elérési idő min.	71,1 ms	82,9 ms
elérési idő átlag	**338,1 ms**	**342,5 ms**
elérési idő max.	691,4 ms	783,8 ms
Toshiba XM-5302B		
átl. átviteli seb.	**677,286 kB**	**624,570 kB**
elérési idő min.	42,9 ms	68,6 ms
elérési idő átlag	**177,9 ms**	**229,8 ms**
elérési idő max.	502,1 ms	611,0 ms
Sanyo CRD-254 SH		
átl. átviteli seb.	**603,491 kB**	**615,384 kB**
elérési idő min.	29,9 ms	33,0 ms
elérési idő átlag	**202,5 ms**	**217,5 ms**
elérési idő max.	582,7 ms	618,8 ms

Bemutató

A Creative Labs Modem Blaster kártyája

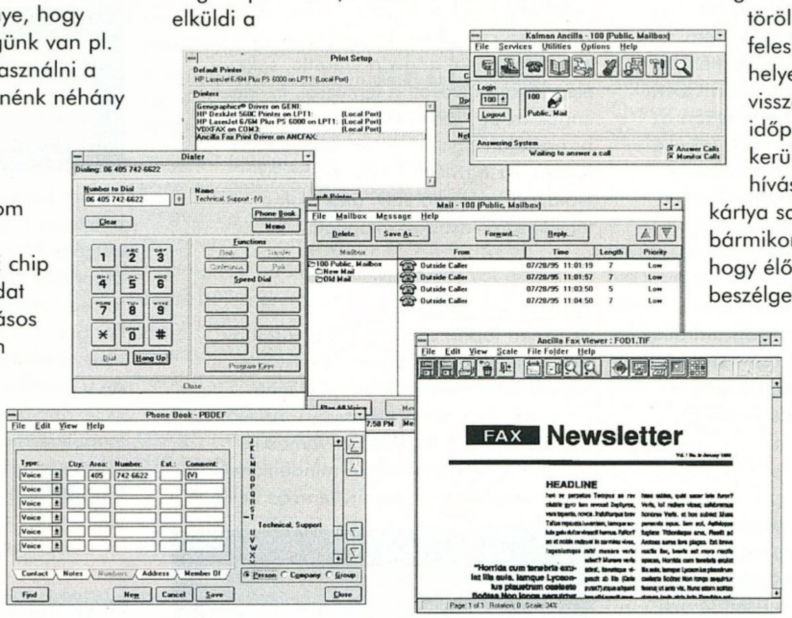
Creative Labs Modem Blaster

A kezdetben csak hangkártya-gyártóként ismert Creative Labs — a korábban már megismert Video Blaster és 3DO Blaster után — a számítástechnika egy újabb területére kíván betörni a Modem Blaster termékekkel. Bár írásunk témája egyetlen kártya, a számítástechnika és a távközlés fejlődési ütemét figyelve nem kell jósnak lenni, hogy hamarosan további (és valószínűleg nagyobb tudású) termékekkel is találkozhatunk.

A Modem Blaster 19.2 Voice egy voice funkciókat is támogató modemkártya. A voice funkció legnagyobb előnye, hogy megfelelő szoftverrel lehetőségünk van pl. intelligens üzenetrögzítőként használni a modemet. De mielőtt ismertetnénk néhány szóban a kártyához mellékelt szoftver adta lehetőségeket, ismerkedjünk meg a kártya felépítésével. A kártya a Digicom által gyártott DSP SoftModem Technology chipet használja. E chip végzi a beszéd adattá és az adat beszéddé alakítását — a szokásos adat és fax jelek feldolgozásán kívül. A kártya fizikailag egy 8 bites kártya helyre dugható a PC-be (így akár XT-ben is használhatnánk). Lehetőség van a soros port számának (címének) állítására és a hozzátartozó IRQ is szabadon állítható. Erre szükség is van, mert a hibátlan működéshez szabad IRQ-t kell választani (IRQ 3, 4, 5 és 9). Ha nem a szokásos IRQ-t válasszuk, akkor problémáink lehetnek a régebbi kommunikációs szoftverek használatakor, azonban Windows alatt, ill. a mellékelt DOS alatti modem programnál (Qmodem) nincsenek gondjaink.

Az installáláskor mindenképpen szükséges a DOS installációs lemez telepítése, mert annak hiányában nem lehet kommunikálni a modemmel. A kártya a gép felé az egyre jobban terjedő és a modemezéshez erősen javasolt 16550A soros porti áramkörként látszik. Ennek belső felépítése (a lapkán található FIFO) lehetővé teszi a folyamatos kommunikációt akár 115200 bps-sel is. Ez az érték a kártya és a gép közötti kommunikációra vonatkozik. A modem a telefonvonalon maximálisan 19.200 bps-sel képes kommunikálni. Fax módban a maximális sebesség 14.400 bps.

A kártyához tartozó DOS-os modem programon kívül kapunk egy három lemezt elfoglaló Windows-os programot is, mely csak Enhanced módban működik (min. 386SX szükséges). E szoftver a Kalman Technologies Incorporated cég terméke, és az Ancilla nevet viseli. E termék segítségével több kényelmi szolgáltatással könnyíthetjük meg a mindennapi munkánkat. Lehetőségünk van faxot küldeni és fogadni anélkül, hogy fel kellene állni a számítógép elől. Nem kell egyenként elküldeni mindenkinek a fax-ot, ha több embernek kívánjuk postázni — néhány gombnyomás segítségével akár egy csoportot is kijelölhetünk címzettként. Míg mi pihenünk, a szoftver mindenkinek elküldi a faxunkat. De használhatjuk külső hívásoknál „fax on demand" szolgáltatásra is. (Ez némileg hasonló a Budapesten működő FaxBank-hoz.) Azonban itt nem csak a lehívni kívánt dokumentum száma adható meg, hanem az a fax szám is, melyre a dokumentumot le kívánjuk hívni. Használhatjuk a kártyát és szoftvert arra, hogy helyettünk elvégezze a tárcsázást egy normál beszélgetésnél, ekkor csak a tárcsázás után kell a telefonkagylót felemelni. Erre a készülékre mindenképp szükség van, mert rögzített üzenetek visszahallgatása, ill. újak rögzítése is ezen keresztül történhet. Mivel a kártya ezen üzemmódokban átkapcsol a kártyán található két csatlakozó aljzat között, nincs szükség az installálást követően további ügyeskedésre.



Ezzel már előre mutattunk a talán legérdekesebb és sokak számára jól használható üzenetrögzítő módra. Ennél a módnál a kártya az előre rögzített üzenetek segítségével válaszol a bejövő hívásra, majd a hívó választásának megfelelően az üzenetrögzítőt, a faxot vagy a fax on demand szolgáltatást aktiválja. De megadható az is, hogy ha a hívó nem ad semmilyen utasítást, a bejövő hívás adat vagy fax módban kerüljön feldolgozásra. Nem csak egyetlen üzenetrögzítőt képezhetünk ki, hanem maximum 99-et, és az illetéktelen hozzáférések elkerülésére négyszámjegyű jelszót is megadhatunk. Ennek azért is van jelentősége, mert egy igazi üzenetrögzítőhöz illően távolról is visszahallgathatók az üzenetek (sőt a visszahallgatott üzenetek egyenként is törölhetők, hogy ne foglalják feleslegesen a hard disken a helyet). Az üzenetek visszahallgatásakor a vételi időpontjuk is bemondásra kerül. A kártya lehetőséget ad a hívások nyomonkövetésére a kártya saját hangszóróján és bármikor felvehetjük a telefont, hogy élőszóban folytassuk a beszélgetést (monitor funkció). Ennek előnyét felesleges ecsetelni, ha valaki munkára is használja az otthoni telefonvonalát, és egyes partnerei nem ismerik a normális munkaidő fogalmát.
E modemhez is kapunk kedvcsinálóként a nagy amerikai és nemzetközi számítógép-hálózatok üzemeltetőitől ingyenes kipróbálásra szóló felhívást. E modem mellé a Compuserve, az AOL (America Online), Delphi és a Prodigy ajánlata jár. Érdekes megoldás a kártya és a szoftver regisztrációja is, míg a kártyához levelezőlapot kapunk, az Ancilla-t már on-line kell regisztrálni (kb. 30 másodperc).

És végül a kérdés, hogy kinek ajánljuk a terméket – mindenkinek aki szeretne üzenetrögzítőt és modemet is venni, azzal a megkötéssel, hogy ne feledkezzünk el arról, hogy csak akkor működik az üzenetrögzítő, ha fut a szoftverje...

Legvégül, de nem utolsósorban köszönet a Selectrade Kft.-nek, akik a készüléket tesztelésre kölcsönadták.

(JOCO)

Gravis Ultrasound
Zenélési lehetőségek

Tippek - trükkök

A Gravis tulajok örömére - itt a további folytatás

Az előző számban a Master Trax Pro-t kezdtük el nézni, és a Song Editor ablakig jutottunk. Ebben a számban a Conductorról (Metronóm) és a Step Editor ablakról lesz szó.

A Step Editor ablak talán a leglényegesebb része a programnak. Itt tudjuk lépésről lépésre megírni a kottát. Elérni vagy az F3 megnyomásával vagy pedig a kívánt kottarészletre való duplaklikk-kel lehet. A célja, hogy minél pontosabbra tudjuk megírni a kívánt kottát. Két fő irányítórészből áll. Az egyik a grafikus kijelző. Ennek a sorai a zongora billentyűzetének felelnek meg (a bal szélen látható is a zongora). A sorokat az ütemvonalak taglalják. Fent pedig egy-két soros eszköz-paletta van. Az alsó sor bal szélén találhatóak a kottázó eszközök: ceruza, kurzornyíl és zongora. Mint ebből is látszik, többféleképpen is meg tudjuk valósítani álmunkat. Az egyik mód amit a ceruza képvisel, hogy az egérrel szépen egyenként beütögetjük a hangokat. Ha ráclickelünk a ceruza gombra, cserébe egy célkeresztet kapunk. A kereszt kellős közepe lesz a hang eleje. De előbb még ki kell választani a megfelelő hosszúságú hangot (negyed, nyolcad, stb.). Viszont ha már van hangunk a kottában, rengeteg módon sokszorosíthatjuk. Ha a közepére klikkelve nyomva tartjuk a gombot, mozgathatjuk a hangot. Ha emellé még Ctrl-t is nyomunk, akkor már MÁSOLHATJUK! És ha Ctrl helyett a Shift-et tartjuk le, akkor három különböző dolgot csinálhatunk. Ha a hang közepére nyomtunk, a magasságát változtathatjuk. Ha a végére, akkor a hosszát növelhetjük. S végül, ha az elejére, akkor pedig a kottában tologathatjuk előre-hátra a hangot.

A másik mód a kottaírásra, ha van egy MIDI keyboardunk. Ilyen esetben klikkeljünk a zongora gombra. Ezután csak a kezdővonalat kell megkeresni, választani egy hanghosszúságot (tizenhatod, negyed,...) és máris azt játszhatjuk be amit akarunk. Szerintem billentyűzettel sokkal egyszerűbb az egész, de azért ennek is vannak hátrányai, amellett hogy nem kell milliméternyi tévedések miatt szenvedni. Viszont itt nem tudunk hangot nyújtani. Ebből is látszik, hogy a két módot kombinálni kell.

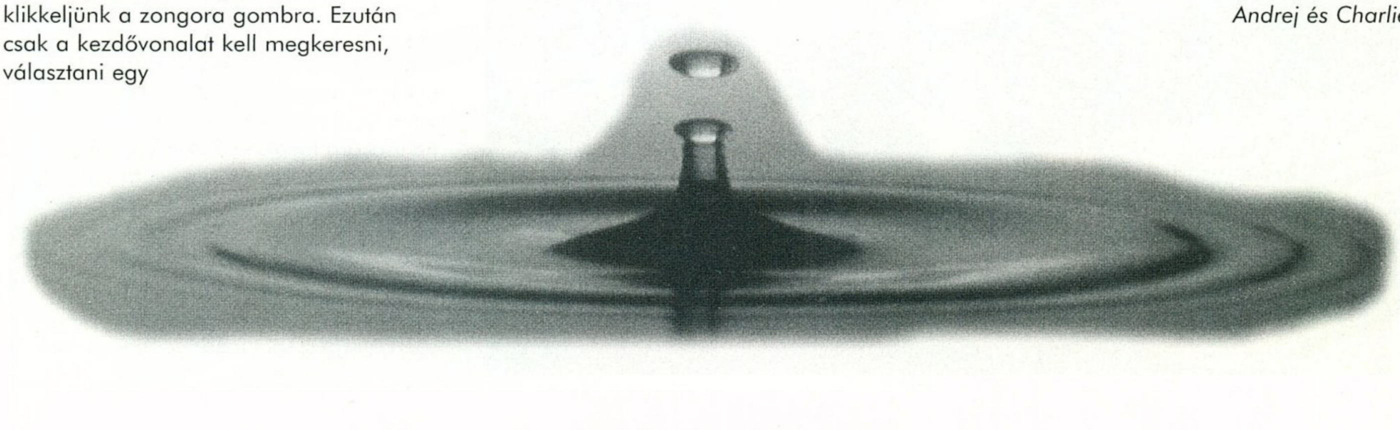
A kurzorral (ez is egy eszköz) az ablakban jelölhetünk ki kívánt területet, hogy aztán a Change és Edit menükkel is működjünk egy sort. Plusz, ha a kurzorral a hang közepére klikkelünk, egymás után kétszer is, a numerikus adatait babrálhatjuk. A radír egyértelmű mire jó. A kottajelek melletti következő eszköz a Tuplet (erre nem találtam magyar fordítást). A célja, hogy az ütemen belül tudjuk a hanghosszokat állítani. Tegyük fel, hogy az alapbeállítás 4/4. És mi bekapcsoljuk a Tuplet-et (piros négyzetből egy X-elt zöld lesz). És azt átírjuk 7/4-re. Akkor ez azt jelenti, hogy a negyedkottajelből 7 tölt meg egy ütemet (lehet akár 26/5 is, de ennek nincs túl sok értelme). Az Articulation-nel a hang százalékos hosszát csökkenthetjük kellő mértékben, ezzel például egy staccato (szaggatott) hangzást is el lehet érni. Az alsó sor jobb felén levő gombok a sávokhoz (track) vannak. A Track name-mel a sáv nevét írhatjuk be, ha a Song Editorban még nem tettük volna meg, és ez a szívünk vágya. A Track Xy viszont egy nagyon hasznos funkció. Ezzel megtakaríthatunk pár felesleges ki-be lépkedést, mivel a sávok közt válthatunk vele. Még van egy pár kijelző, ami csak úgy van a vakvilágba, de azért hasznos. Az egyik az idő, ami azt mutatja, hova tettük legutóbb a jelzővonalat. A másik pedig a hangmagasság, ami az egérrel-komponálók számára különösen fontos.

És most nézzük a Conductor ablakot. Ez nagy általánosságban a metronómnak felel meg. A feladata, hogy az általunk megadott ütemértékű tempót diktálja. Az alapbeállításai: 4/4 és 120-as tempó. Ha valaki ezen változtatni akar, akkor az ablak bal alsó sarkában levő gombra kell, hogy klikkeljen (Amin a 4/4 van). Ezzel egy menübe lép be. Itt a tempó váltásait nagyon precízen meg lehet határozni (akár ütemről ütemre). A lényeg az, hogy mindig váltsunk ahhoz a kapcsolóhoz, amit állítani szeretnénk, mert különben soha nem ír át semmit a program (néha akkor se, ha a jó helyre van téve a pötty...). Ugyanitt lehet az ütemmértéket is állítani. Ezen belül azt is, hogy milyen időközönként pityegjen a metronóm (negyed, nyújtott nyolcad, nyolcad, stb. - amelyikre állítjuk, olyan sűrűn lesz vonalkázva felül a Step Editor, tehát annyira pontosan tudunk irogatni). Arra nagyon oda kell figyelni, hogy melyik ütemtől melyikig állítjuk a sebességet, mert a gép mindent gátlástalanul megcsinál amit mondunk neki, és ez néha elég nagy kavarodásban szokott kisülni.

Ha kész vagyunk az állításokkal, jó erősen nyomjunk rá az OK-ra. Az ablak bal alsó sarkában levő gombon az általunk beállított tempóérték van kiírva. Ha erre ráklikkelünk, az aktuális tempó automatikusan erre az értékre ugrik. És ezt már le is menti a gép, ellentétben az Offset-tel (volt is ebből sok probléma).

Erre a számra ennyit. A következőben folytatjuk. Aki valamit nem értett, az nyugodtan írjon a GURU címére, Charlie jeligére.

Andrej és Charlie



Bemutató

Egy izgalmas hardver, ami talán változást hoz az adattárolás terén: az IOMEGA gyártmányú ZIP-DRIVE.

Iomega ZIP-Drive

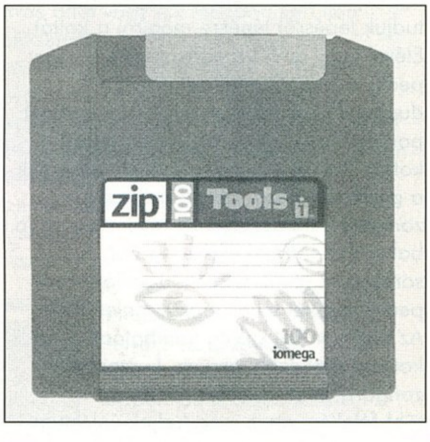
Több alkalommal írtam már rövidebb-hosszabb ismertetőt a ZIP Drive-ról a hírek rovatban. Nagyon vártam, hogy Magyarországra is megérkezzenek az első példányok belőle, és magunk is szemügyre vehessük őket. Nem kis dologról van szó, hiszen sokan a mára eléggé elavult floppy drive utódját látják benne.

A Megatrend jóvoltából kaptunk egy darabot kipróbálásra. Miután hazavittem hamar nekiestem az installálásnak. Mielőtt leírnám a tapasztalataimat, megadom a drive most már pontosnak tekinthető adatait:

Kétféle verzió létezik belőle: egy SCSI és egy párhuzamos portra kapcsolható. (Én a SCSI változatot teszteltem) A párhuzamos portra kapcsolható változat előnye természetesen, hogy nem kell hozzá drága SCSI-kontroller, azonban jóval lassabb a SCSI verziónál. Kétféle formátumú lemez létezik a ZIP Drive-hoz: 25 MB-os és 100 MB-os. A lemezek mérete megegyezik a 3.5 collos floppykéval, de vastagabbak azoknál. A gyári adatok szerint 29 ms a drive átlagos elérési ideje, és 1250 kB/sec adatátviteli sebességre képes. A SCSI változatnál max. 50 MB/perc adatátvitelt ígérnek, míg a parallel portos verziónál 20 MB/percet. Ezen adatok alapján a ZIP-drive sebessége egy lassabb winchester sebességének kell kb. megfelelni. A tárolás alapját egy, a FUJI által kifejlesztett, ATOMM-nak nevezett eljárás képezi. Rendkívül vékony mágnesezhető réteget használnak és titán fedőréteggel védik. 2980 fordulat/perc fordulatszámon működik a drive, ami a winchesterekéhez közeli érték.

Első látásra nagyon impozáns, sötétkék színű és a képen látható formájú. Rendkívül szép a design-ja. Nem csak alulra, hanem a készülék jobb oldalára is raktak négy gumitalpacskát, ezek révén a számítógép mellé állítva is használható. Ami nem olvasható le a képről az az, hogy rendkívül könnyű: egy lemezzel a gyomrában mindössze 450 grammot nyom. Mivel külső SCSI egység, egy hozzá adott kábellel tudjuk a SCSI-kontrollerhez csatolni. A SCSI ID 5 és 6 között állítható a készülék hátsó oldalán egy kis kapcsolóval.

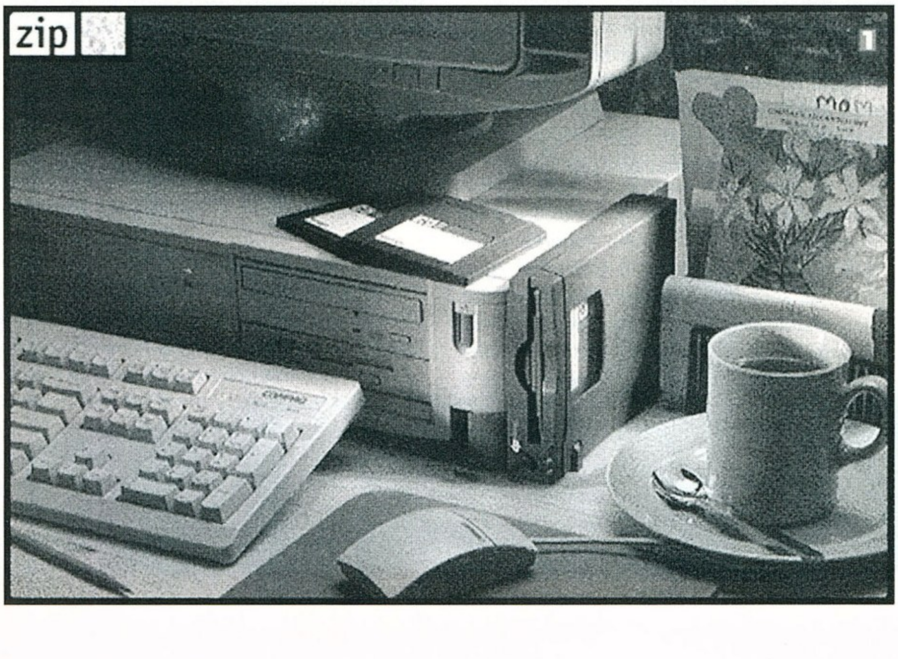
A drive két helyen is működésbe lépett. Otthon egy Adaptec kontrollerrel és a szerkesztőségben az egyik gépen. Az összekötés után az Adaptec kontroller felismerte, ezek után már csak a driver-ét kellett felinstallálni egy 3.5-es kis floppyról és indult is. Kétféle driver-t adnak hozzá: az ún. Guest driver-t és a normál driver-t. Az Első arra szolgál, hogy ha elvisszük valahová a drive-ot, akkor ne kelljen az állandó driver-t minden egyes alkalommal, a config.sys-t átírva felinstallálni, hanem csak lefuttatom a guest driver-t, és már használható is az egység. Ha állandóra akarom otthon installálni a drive-ot, akkor az a következőképpen történik: miután már a kontroller látja a Zip drive-ot lefuttatom a guest driver-t, ez talál egy szabad megjelölést (pl. E) a Zip drive



számára. Ha ez megvan, már csak az SCSI könyvtárból kell lefuttatni az install-t. Ez felmásolja a driver-eket és természetesen beírja őket a config.sys-be. Az installálás egy-két percnél többet nem vett igénybe, és nagyon könnyen, abszolút problémamentesen lezajlott. A SCSI-kontrollerekkel szemben mindössze annyi az igény, hogy legyen hozzájuk ASPI-manager. A szerkesztőség gépén még a saját driver-eit sem kellett installálni, rádugtuk a drive-ot a gépre, a kontroller felismerte és működött.

A drive-hoz adnak egy darab ZIP lemezt is indulásnak. Ezen található a ZIPTools nevű program-csomag, de van még rajta rengeteg szabad hely. Ezen programok segítségével tudjuk formattálni a lemezeket, írás-olvasás-védetté tenni, vagy akár password-del levédeni őket. Az írás-olvasás-védelem csak software-esen állítható, a szokásos kis kapcsolót hiába keressük a lemezen. A ZIP-lemezeket viszont csak a saját programjukkal lehet formattálni, DOS alól nem(??). Windows alá való installáláskor egy új programcsoport is létrejön néhány hasznos utility-vel megtöltve. A Drive-hoz adnak tehát DOS- és Windows-vezérlőt. A nemsokára megjelenő Windows95-öt azonban már ZIP-driverekkel felvértezve adják ki. Az OS/2 Workplace-Shell alá konvertált utility-k később kerülnek forgalomba.

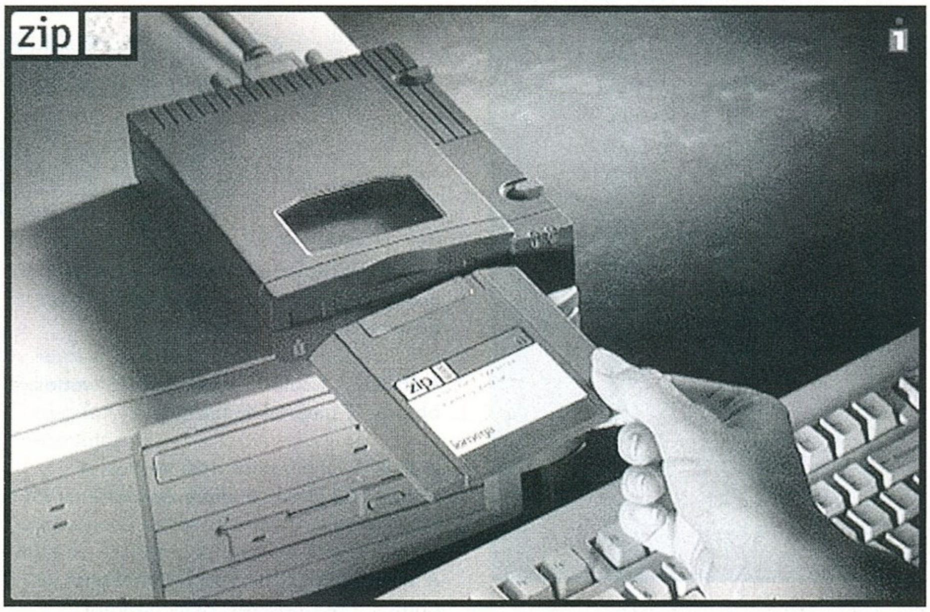
Mivel a drive kivehető lemezes egység, ezért a sebességét mérni többnyire csak



stopperral tudtuk. Négy darab, összesen 30 Mbyte méretű file-t másoltunk egy SCSI winchesterről a ZIP drive-ra, ez 70 másodpercet vett igénybe. Ez az érték jóval gyorsabb, mint egy floppy, de szerintem (és a szerkesztőség többi tagja is osztja ezt a véleményem) kicsit lassú (bár ebben az időben benne van a winchester olvasgatása is... szóval nem egyértelmű).

A gyártás: az USA-ban akkora az igény a ZIP drive-ra (az utóbbi három-négy hónapban annyi előrendelés érkezett rá, mint az elmúlt évben az összes cserélhető lemezes drive-ra), hogy csak egy-két hónapos várakozással tudják az igényeket kielégíteni. A helyzet javítására a Seikosha/Epson egy gyártósorát is átállították a ZIP-drive gyártására. A drive licence-elhető, így esetleg később más gyártók is megjelenhetnek ZIP alapú drive-okkal. Ez lenne az előfeltétele annak, hogy szabvány legyen belőle. Egyébként csak érdekességképpen említeném meg, hogy míg Amerikában az SCSI felületű drive-okra van igény - a Macintosh gépek nagyobb hányada miatt -, addig Európában inkább a parallel portos megoldást keresik jobban. És még egy említésre méltó dolog az, hogy bár még nincs hivatalosan bejelentve, de beépíthető ZIP-meghajtó megjelenésére is számíthatunk a közeljövőben, kb 96 második felében. Ehhez természetesen az kell, hogy a ZIP formátum eléggé elterjedjen. Még kevésbé hivatalos értesülések szerint létezik a készüléknek olyan prototípusa is (teljesen kísérleti jelleggel), amely a hagyományos 720-as DD-s, 1.44-es HD-s, és 2.88-as ED-s floppy-kat is tudja írni-olvasni a 25 és 100 megás lemezek mellett. Ha ténylegesen elterjed ez a formátum, akkor nagy az esély arra, hogy egy-két éven belül ilyen meghajtókat fogunk használni a mindennapok adatforgalmához.

A neves gyártó (Iomega) biztosítékot jelent a megfelelő minőségre. Ezt egy igen kedvező garanciával is alá kívánják



támasztani. A lemezekre 5 év cseregaranciát vállal a forgalmazó, míg a drive-ra 1 év jótállás lesz. A garancia lényege az, hogy probléma esetén érvényesíteni is lehessen. A Megatrend a félreértések elkerülésére egy, a képen is látható címkét rak majd minden náluk vásárolt drive-ra. Amelyik drive-on ez a címke látható, azzal bármely probléma adódik, a garancia érvényesíthető: kicserélik, megjavítják,.. A címke nélkül forgalmazott drive-ok nem a hivatalos importőrtől származnak, így a teljes körű garanciát a Megatrend nem tudja, és nem is fogja vállalni.

BIZTOS FORRÁS
Iomega
GYÁRI GARANCIA
HIVATALOS FORGALMAZÓTÓL SZÁRMAZÓ TERMÉK

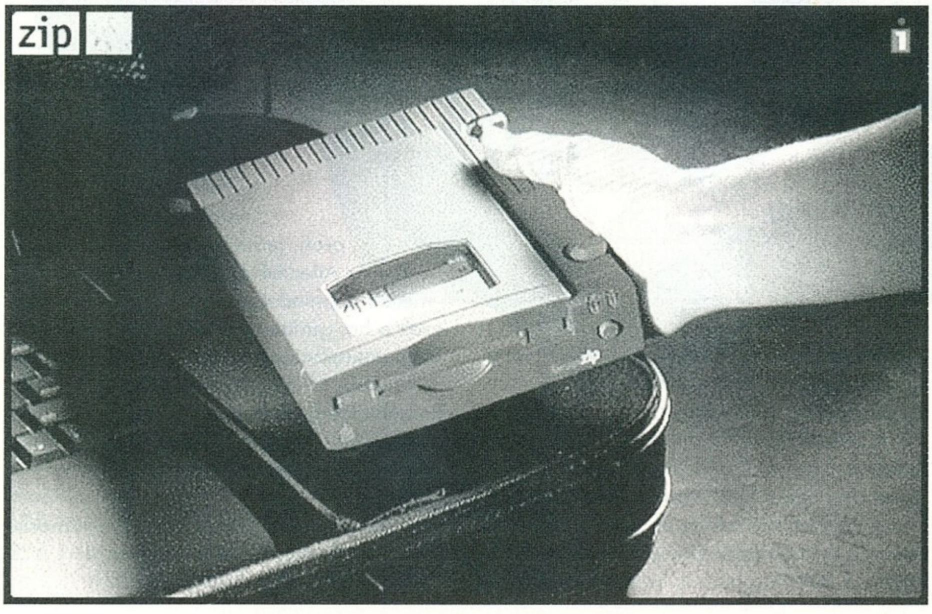
A drive előreláthatólag szeptember második felétől kerül Magyarországon forgalomba (előrendeléseket már most is elfogadnak). Az árak közelítőleg a következőképpen fognak festeni: Mindkét változat ára egységesen kb. 39.000 Forint lesz (ennél inkább alacsonyabb árat ígér a Megatrend), egy 10-es csomag lemez ára pedig 26.000 Forint (ez darabonkénti 2.600 Forintnak felel meg). Természetesen az ötös kiszerelésben, illetve egyesével a lemezek darabára ennél valamivel magasabb lesz. A drive-hoz kapható lesz egy saját, ZIP zoom-nak nevezett SCSI kontroller is kb. 6-7.000 Forintért. Ez egy teljes értékű SCSI kontroller, azaz képes 7 egység kezelésére, de csak külső egységek

kapcsolhatók hozzá, belső csatlakozó tüskesor nem lesz rajta. Kaphatók lesznek még egyéb hasznos kiegészítők is, mint pl. könnyű hordtáska.

A drive-nak összességében meg van arra az esélye, hogy leváltsa a floppy drive-okat, hiszen jóval gyorsabb náluk, könnyen szállítható egyik helyről a másikra, és nem utolsó sorban a 100 MByte már egy elfogadható tárolókapacitás.

Akik számára a ZIP drive elég jól használható lehet, azok a DTP-zők, kisebb vállalkozások (esetleg stuffozók). A DTP-zők a ZIP drive segítségével gyorsan és kényelmesen tudnak nagyméretű képeket, file-okat mozgatni A kisvállalkozások egy-egy időszaki könyvelése és egyéb állományai elférnek egy-egy lemezen (a stuffozók pedig néhány lemez használatával kényelmesen ki tudják elégíteni heti szükségletüket).

Charlie



MELLÉKLET

Multimédia hangfalak

NÉVJEGY

PIXEL Multimédia Kft.
1088 Budapest,
Rákóczi út 13.
Tel.: 118-1595, 266-6059
Fax.: 118-6651

Multimédia hangfalak

Egy új hangkártya megvásárlása csak az első lépés affelé, hogy PC-nk idétlen csipogását valami elfogadható hangzással váltsuk fel. A másik fontos lépés az, hogy megfelelő erősítésről gondoskodunk. Ezt megtehetjük pl. úgy, hogy egy HIFI-berendezésre kapcsoljuk rá a PC hangját. Azonban ez nem olcsó mulatság, hiszen minimum egy erősítőt és egy pár hangfalat kell hozzá vegyünk.

A másik út, hogy olyan speciális hangfalat veszünk, melybe be van építve az erősítés (aktív box). Ezekből rengetegfélét lehet már nagyon olcsón kapni Magyarországon is. Ami „túl" olcsó, az viszont általában olyan is. Ezek a kis „multimédia"-hangfalak 2-3.000 forintért általában szörnyű hangot produkálnak. A jó magas és basszus hangokat el is lehet felejteni, csak maximum átlagosnak mondható hangot adnak ki magukból. Ha valaki egy Sound Blaster-en csak játszik, az talán megelégedhet egy ilyen hangfallal, de aki már zenélni is szeretne, vagy van egy wavetable kártyája, az ilyen hangfallal elveszíti azt ami a kártyája révén előnye lenne: a jó hangminőséget.

Ezen a helyzeten szeretnénk változtatni új széles hangfal-választékunkkal. Ezen belül két csoportot különíthetünk el. Az első gruppba azok a hangfalak tartoznak, melyek valamivel drágábbak mint ezek a „gagyi"-hangfalak, de hangminőségben nagy ugrást jelentenek. Ezek 5.500 - 12.000 forintba kerülnek.

A legkisebb modell a JP-201, a „Mama kedvence": 25 Wattos, 4 ohmos, 1 utas, bass-reflexes, aktív hangfal.

A JP-301, „Család réme" már 25 wattos, 4 ohmos, 2 utas, aktív hangfal.

A JP-401, „Falbontó" 100 Wattos, 4 ohmos, 2 utas, bass-reflexes, aktív hangfal.

A JP-415, „Gettóblaszter" 140 Wattos, 4 ohmos, bass-reflexes, aktív hangfal.

Végül a család legnagyobb tagja a JP-888, „Dózer" 160 Wattos, 2 utas, bass-reflexes, aktív hangfal beépített visszhang effekttel.

Ezek a hangfalak igen jól szólnak, de azért egy HIFI-t nem közelítenek meg, mert nem olyan szép telt a hangjuk, a visszaadott frekvencia-tartományuk lehetne még szélesebb.

Ennek az igénynek a kielégítésére hozzuk be az amerikai Altec Lansing gyártmányú hangfalakat. Ezek árban és minőségben is egészen más kategóriát képviselnek. Az eltérések külsőleg nem is biztos, hogy esetleg észrevehetőek. A hangfalak mind jól vannak mágnesesen szigetelve, így nyugodtan odatehetőek a monitor vagy a gép mellé. Mindegyik hangfalpárjukhoz köthető egy mélynyomó is. Ez óriási minőségugrást okoz. A basszusok így nem tűnnek el, és a hangzás betölti a szobát.

Az ACS300.1-t volt szerencsém kipróbálni. Ehhez egy pár 18 wattos magas-sugárzó és egy szintén 18 Wattos mélynyomó tartozik. A már említett általános jellemzők mellett a következőket tudja: két bemenete van (A/B), melyek között keverni tudunk. Szabályozható a mélykiemelés mértéke és a treble is. Kipróbáltuk többféle hangforrással a kütyüt, bizony igen jól szólt mindegyikkel. Ami megdöbbentően jó volt, az természetesen a basszus.

Az ACS300.1 nagytestvére az ACS500. Ez már megjelenésével is meggyőző. A magassugárzók 22.5 Wattosak, míg a mélynyomó itt már 40 wattos. A hangfalba beépítettek Dolby Pro-Logic áramkört, így valódi surround hangképzésre képes. A hangfalak 5 utasak. Ezzel nagyon profi, teátrális hangzást érhetünk el. Az Altec Lansing a jó minőség mellett a „minőségi" árairól is híres, ezért ezek a hangfalak csak megrendelésre lesznek kaphatóak.

Remélhetőleg most már mindenki megtalálja a magának és pénztárcájának megfelelő hangfalakat.

Charlie

Multimédia CD-ROM-ok

NÉVJEGY

KoBaK Kft.
1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax.: 136-2483

Multimédia CD-ROM-ok

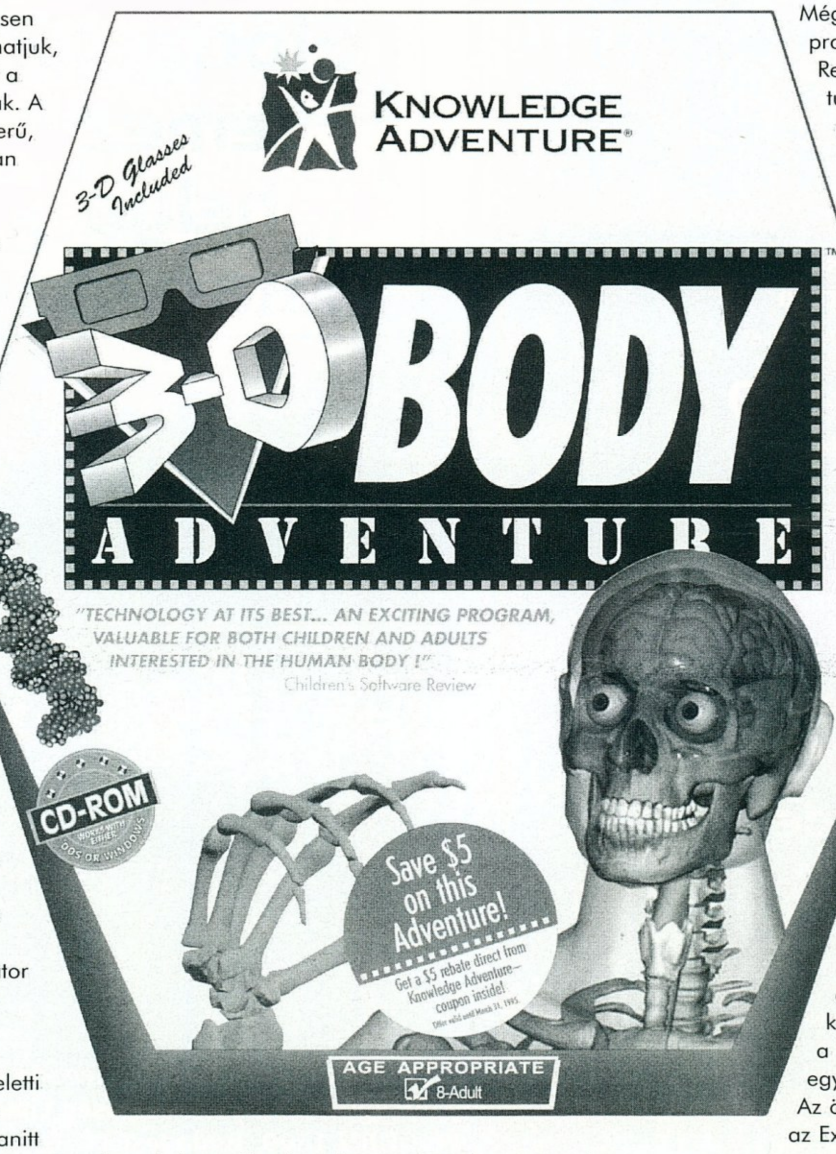
3-D Body Adventure

Mint a nevéből is kiderül, ez a CD a biológiának egy ágával, mégpedig az emberi test felépítésével foglalkozik. A készítők a rengeteg információ mellett elénk tárnak egy olyan virtuális világot ami nem mindennapi élményt nyújt. A minden irányba forgatható testrészeket a csomaghoz mellékelt 3-D-s szemüvegen keresztül is nézhetjük, így a hatás is valósághűbb lesz. A program végig Full Speech, a készítők szerint több mint hat órányi szöveg van a CD-n. A hanganyagot természetesen ékes angol nyelven hallhatjuk, így kiváló alkalmat nyújt a nyelvet tanulni vágyóknak. A program kezelése egyszerű, mindössze egy egérre van szükségünk.

A főmenübe lépve ötféle lehetőségünk van. A bal felső képre klikkentve a Reference Screen nevű programrészbe jutunk. Itt kapunk információkat a testrészekről, sejtekről, orvosi műszerekől, stb. A bal oldali nagy képernyőn láthatjuk a testet, a jobb oldali kisebb képernyőn pedig a kívánt részletet láthatjuk. Ezeket a képeket forgathatjuk egyszerűen az egér segítségével, így minden irányból láthatjuk a kívánt alakzatot. Ez alatt van az ehhez tartozó szövegrész, amit a narrátor el is mond nekünk. Ez a szövegrész egyébként lapozható soronként és laponként is. A szöveg feletti nyíllal az előző témához lapozhatunk vissza. Ugyanitt található A-Z jelöléssel egy szószedet, ahol abc sorrendben lapozgathatunk a témák között.

A képernyő alján lévő ikonok jelentése a következő:
1. A nagyképernyőn lévő test forgatása.
2. A kisképernyőn lévő torzó forgtása.
3. A narrátor beszédét indíthatjuk el.
4. /középső/ Vissza a főmenübe.
5. A 3-D-s szemüveg opciót kapcsolja ki-be.
6. Teljes képernyőre nagyíthatjuk a kiválasztott képet.
7. Az adott magyarázó szöveg kinyomtatása.

A főmenüből juthatunk el a 3-D Body Theatre nevű részbe. Itt 16 mozifilmet találunk. Az izom, az agy, a fül, a szem és a szív felépítését és működését illusztráló filmek mellet utazhatunk még a szív belsejében, az emésztőcsatornánkban, vagy akár a gerincünkben is, ezenkívül láthatunk egy szívinfarktust és annak a kialakulását is. Természetesen itt is végig narrátor szöveg hallható. Lapozgathatunk a témák között, átválthatunk 3-D-s szemüvegre vagy nagyképernyőre.



Még két 'játék' is található a programban, az egyik a Body Recall Game, amelyik tulajdonképpen egy memóriajáték ahol az egyes szerveket, csontokat kell összepárosítani a nevével. Miután mind a hármat sikeresen kiraktuk, fergeteges animációt láthatunk. A másik 'játékban' egy kórházban kell betegek életét megmentenünk. Először a paciens elmondja pár szóban a panaszát. Ezután megvizsgálhatjuk hogy megtudjuk az adatait (hőmérséklet, vérnyomás, tünetek, vérösszetétel, EKG, stb.). Ha ezekkel végeztünk következhet az operáció, ami úgy néz ki mint egy Doom pálya, annyi különbséggel, hogy itt a vírusokat, baktériumokat és tumorokat kell hatástalanítanunk a test belsejében. A kórház többi szobájába is benézhetünk, ahol az egyes szervekről kapunk információkat, sőt még a kórház udvarára is kimehetünk egy kis friss levegőt szippantani. Az ötödik lehetőség a főmenüben az Exit (ami kilépést jelent).

A program jól felépített, egyszerűen kezelhető, A játékok kicsit túl könnyűre sikeredtek, bár nem ez volt a fő profil! Talán azért tették bele, hogy a gyerekek is leüljenek a gép elé egy kicsit művelődni.

ADRI

LEMEZ MELLÉKLET

Pinball Mania
Az új csoda egy pályája, csak profiknak.

BreakFree
Remek 3D-s Doom stílusú faltörő program, egyszerűen fantasztikus.

Laser Wars v1.0
Shareware ügyességi játék, csak kitartóaknak.

Airlift v1.0
Ismét egy shareware csoda, nem szabad kihagyni.

Hacker's View
Egy remek editor demo verziója.

Pie Commander
Norton Commander klón, a jobbik fajtából.

Pkt View
Hasznos kiegészítő program a Norton használatához.

Előfizetői lemez helye

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is:
PC GURU 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft - ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

RADIUS MV.

Bp. VI. Vörösmarty u. 58/a (az udvarban)
NYITVA: Hétköznap 10-18
Irodai Tel.: 163-2458

CD-ROM LEMEZEK

7 napra hazaviheti !

Használt CD-k VÉTELE-ELADÁSA

BIZOMÁNYOSI ÉRTÉKESÍTÉS

Akár a legújabb CD-k 5-50% -al OLCSÓBBAN

TRANS-AM elektric
Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel / Fax : 164-05-79 Fax : 184-22-49
Rádiótel. : 06-20-344-391 , 06-20-346-037

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek : Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
GUS hangkártyák : Gravis Ultra Sound Max
Média Vision hangkártyák : Média Vision 3 D

CD DRIVE-K : - Dupla, Tripla és Quadro sebességû
- Külsõ és belsõ
- At buszos, SCSI és saját vezérlõs
- Típusok : * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* SANYO
* PIONEER
* MITSUMI

HANGFALAK :- 2 x 7 W aktiv hangfal (1 pár)
- 2 x 15 W aktív hangfal (1 pár)
- 2 x 25 W aktív hangfal (1 pár)
- 2 x 40 W aktív hangfal (1 pár)
- 2 x 80 W aktív hangfal (1 pár)

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a
180-8611-es telefonszámot!
(kód: 1471# TONE üzemmódban)

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !

AKCIÓ !

Sony CDU 55-E	13.800,-
Panasonic CR 562-J	11.600,-
Toshiba 4x-es drive	22.600,-
Epson LQ-400 A/4 24 tû mátrix lapadagoló + traktor használt, fél év garancia	22.000,-
Panasonic drive + 10 CD lemez	16.800,-
Toshiba 4x drive + 10 CD lemez	27.600,-
SB 16 IDE + 2 x 7 W hangfal	12.200,-

Komplett gépek tetszõleges összeállításban, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról !

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvezõ lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

- Számítógép (PC) és nyomtató javítása, átalakítása, kiszállásos javítása
- Tápegységjavítás
- Szünetmentes áramforrások javítása
- Floppydrive-ok, CD drive-ok és winchesterek javítása
- Garancia megváltásos javítások

MONITORJAVÍTÁS
800 Ft+ÁFA-tól

Szükség esetén cserekészüléket biztosítunk!

PROFI 2000 PLUSZ

1047 Bp., Mildenberger u. 1/b.
☎ 180-4698
1054 Budapest, Báthori u. 19.
Megváltozott! ☎ 111-5456

VIROG 2000 KFT
CD ARHIVÁLÁS

A 20% kedvezményt biztosító kupont az ajándékoldalon találod meg.

NE HAGYD KI EZT A LEHETŐSÉGET!!!

Cím: 1073 Budapest, Erzsébet krt. 44-46. Tel.: 117-8195

CD ÍRÁS 2.400 FT-TÓL
24 ÓRÁN BELÜL, KODAK ALAPANYAGRA

– AT, SCSI HDD-ről, DAT-ról, CD-ről
– Winchester bérlés

SZÁMÍTÓGÉPEK, ALKATRÉSZEK

Pl.:	– 14" Color SVGA monitor	23.000-tól
	– GUS hangkártyák	14.500-tól
	– S3 videokártyák	11.500-tól

Czakó Tamás
1077 Budapest, Almássy tér 18., Tel.: 322-6624, 06 (20) 356-193
Hétfő-Péntek: egész nap, Szombat-Vasárnap: Hívjon!

PC GURU

A GURU Lapkiadó céges és magán terjesztőket keres. Számítástechnikai és egyéb üzletek jelentkezését várjuk a 113-0114-es telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

Céges hirdetésfelvétel ugyanitt.

PC CD

CLUB KoBaK

14000 PROGRAMS	990	MORTAL KOMBAT 2	8,830
16 BIT -SND MASTERPIECE	990	MY SOFTWARE COLLECTION	990
1830 RAILROAD	8,380	NETWORK A4	9,650
3D ANIMANIA	990	OCEAN BELOW	2,440
49ER WINDOWS GAMES	990	ORION CONSPIRACY	7,860
ACES(~OVER EUROPE, ~ OF THE PACIFIC		OS/2 WARP	990
RED BARON, A-10 TANK KILLER)	7,860	PERFECT GENERAL II.	9,650
AIR HAVOC CONT.	7,330	PICTURE PERFECT GOLF	8,850
AMAZON QUEEN	8,380	PIRATES GOLD!	2,550
ANGOL KIEJTÉS ISKOLA	6,250	POWERHOUSE	7,860
BC RACERS	6,430	PRISONER OF ICE	9,330
BLOODSTONE	3,760	PRIVATEER	3,280
BLOWN AWAYS	5,980	PSYCHO PINBALL	9,110
BRUTAL	7,860	QUARANTINE	7,320
BUSINESS LIBRARY	990	RENEGADE	8,260
CHAOS CONTROL	6,440	RETRIBUTION	6,390
CHAOS ENGINE	6,440	RISE OF THE ROBOTS	4,850
CIVIL WAR	8,850	ROBINSON'S REQUIEM	9,340
CLUB DEAD	9,950	SAM & MAX	7,860
COM ADVENT. STARSHIP	2,200	SEA WOLF	3,130
COMBAT AIR PATROL	7,760	SEX CD-K	1,150-5,900
CREATURE SHOCK	11,080	SIM TOWER	8,990
CYBERIA	10,720	SIMON THE SORCERER2.	9,650
CYBERWAR	6,300	SINK OR SWIM	1,440
D!ZONE 2	5,890	SLIPSTREAM 5000	7,680
DAEDALUS ENCONT.	12,330	STAR CRUSAIDER	8,830
DARK FORCES	10,990	SUPER KARTS	8,990
DELTA V	9,520	SUPER STREET F. II.	8,100
DESCENT	7,740	SYNDICATE PLUS	3,280
DOMINUS	8,990	SYSTEM SHOCK	9,680
DRUG WARS	6,820	TANK COMMANDER	8,100
FIRST ENCOUNTER	8,540	TEMPTATION (7TH, LANDS	
FLIGHT UNLIMITED	11,260	OF LORE, HAND OF FATE, INDYCAR)	9,310
FORTRESS OF DR.RADIAKI	3,900	THE ANIMALS	2,440
FRANKENSTEIN	1,440	THE LAST DYNASTY	8,370
FREDDIE FISH	7,260	THE ORION CONSPIRACY	7,860
FULL THROTTLE	10,460	THE PSYHOTRON	3,900
FX FIGHTER	8,290	THE VORTEX (Q.G. II)	8,370
GAMES GALORE	990	THREE WORLDS (DARK SUN,	
HELL	5,980	AL QUADIM, RAVENLOFT.)	8,850
INORDINATE DESIRE	5,180	TOP 101 SHAREWARE	990
INTERNATIONAL ATLETICS	900	U.S.S. TICONDEROGA	8,260
INTERNATIONAL SOCCER	1,440	VIRTUA CHESS	8,890
IRON ASSAULT	7,760	VIRTUAL POOL	9,330
JAGGED ALIANCE	8,180	WARCRAFT	8,580
JEWELS OF THE ORACLE	10,940	WARRIORS	8,730
KINGDOM	9,200	WING COMMANDER II.	3,280
KLICK & PLAY	9,210	WING COMMANDER III.	12,450
LADÁNYBENE 27	1,250	WOODRUFF	7,960
LODE RUNNER	6,120	WORLD ATLAS V.5.0	2,990
LOST EDEN	7,550	X-WING COLLECTOR'S	9,710
MAD DOG 2	4,190	ZORRO	7,150
MEGARACE	2,430		

HA BEKÜLDÖD A CÍMEDET, MINDEN HÓNAPBAN ÚJ ÁRLISTÁT KÜLDÜNK POSTAI ÚTON! BOLTUNKBAN ÚJ LEMEZES INFORMÁCIÓS ÚJSÁG KAPHATÓ. HA HOZOL LEMEZT, VAGY VÁSÁROLSZ NÁLUNK, AKKOR INGYEN, EGYÉBKÉNT LEMEZÁRBAN!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Az árak az ÁFÁ-t tartalmazzák!
Tagoknak 10% kedvezmény. Nyitva: H-P: 9-18, Sz-V: 9-13
1024 Budapest, Margit krt. 29/b. Tel./fax: 1362-483

Megrendelőlap

☐ GURU 1993/9-10
☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ PC GURU 94/5
☐ PC GURU 94/6
☐ PC GURU 94/7
☐ GURU 94/8
☐ GURU 94/11
☐ GURU 94/12

....db * 198 Ft = ... Ft

☐ GURU 1992/1
☐ GURU 1992/2
☐ GURU 1992/3
☐ GURU 1992/4
☐ GURU 1992/5
☐ GURU 1993/1
☐ GURU 1993/2

....db * 165 Ft = ... Ft

☐ GURU 1994/9-10

....db * 278 Ft = ... Ft

☐ GURU 1995/6

....db * 298 Ft = ... Ft

☐ GURU 1995/1
☐ GURU 1995/2
☐ GURU 1995/3
☐ GURU 1995/4
☐ GURU 1995/5-6
☐ PC GURU 1995/3
☐ PC GURU 1995/4
☐ PC GURU 1995/5
☐ PC GURU 1995/7

....db * 248 Ft = ... Ft

☐ GURU 1993/3
☐ GURU 1993/4
☐ GURU 1993/5
☐ GURU 1993/6
☐ GURU 1993/7
☐ GURU 1993/8
☐ GURU 1993/11
☐ GURU 1993/12
☐ GURU 1994/1
☐ GURU 1994/2
☐ GURU 1994/3
☐ GURU 1994/4
☐ GURU 1994/5
☐ GURU 1994/6
☐ GURU 1994/7
☐ Joypad 94/1
☐ Joypad 94/2
☐ Joypad 94/3
☐ Joypad 95/1

....db * 179 Ft = ... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen: .... Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (3500 Ft)
☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

Igeeen!
Júliusban itt a

CD GURU 95/4

Én is szeretném megrendelni a következő módon:

☐ Befizetési csekket kérek.
☐ Utánvétellel rendelem meg.

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a postaköltséget felszámítjuk!

Utánnyomás esetén megrendelném a következő számokat utánvétellel:

☐ CD GURU 95/1-es számot kérem
☐ CD GURU 95/2-es számot kérem
☐ CD GURU 95/3-es számot kérem

Megnyílt!!!

Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház III. Bécsi út 34-36. I. em.
(a Kolossy téren, a buszvégállomásnál)
Tel.: 250-5200/123

- A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni
- Klubtagoknak további kedvezmények
- CD írás 1 napos határidővel
- Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed

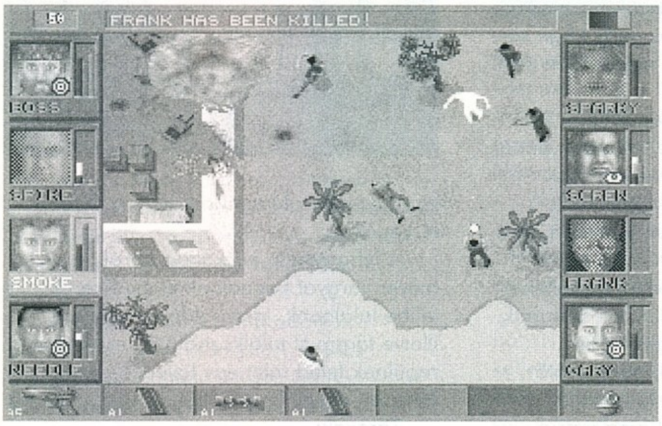
+ Meglepetés!

Virtual World

Jagged Alliance

TIPP

Az előző cikkem megírása után nagyon sok olyan információ jutott a birtokomba a programról, amit úgy gondoltam, hogy érdemes elregélni nektek. Ez az írás inkább egy tipp csokor lesz, de úgyhiszem, a kezdő és haladó szintű játékosok is hasznát fogják venni.



A vízről: az első írásból kimaradt az, hogy időnként nem árt ha katonáinkat megitatjuk, ettől nőni fog Healt értékük. Az itatás pofonegyszerű, a katona szájához kell emelni a kulacsot. Ki gondolta volna mi?

A sziklákról: nagyon sok helyen lehet sziklákat találni a játékban. Sokan kérdezték, hogy mire lehet használni őket. A sziklák remekül megfelelnek arra, hogy egy ablakon bedobva (vagy éppen nekivágva az ajtónak) eltereljék az ellenség figyelmét. Ha ajtónál használjuk, akkor az is előfordul, hogy ellenfeleink kinyitják a bezárt ajtót és kikukucskálnak.

A küldetésekről: rengeteg kis feladatunk van a játékban a nagy fő cél mellett. Lássunk ezekből néhányat:

– a víztisztító megszerzése: fáink életben maradásához szükséges, hogy tiszta vizet kapjanak. A víztisztító gyors megszerzéséért jutalmat kapunk Jack-től, mely 1000$. A szerkezetet a következő szektorok valamelyikében találhatjuk meg: 49,50,59.

– a vízellátás védelme: életben maradásunkhoz és persze a jó szereplésünkhöz muszáj vigyáznunk a vízre. Az ellenség a fő vízgyűjtőterületeken (29,30,39,49,50) megpróbálja megmérgezni a vizünket. Itt bizony csak a gyorsaság segít.

Brenda laboratóriuma: a 28-as szektorban található Brenda laboratóriuma,nem árt ha elfoglaljuk, mert csinos jutalom üti a markát annak, aki a meghatározott időn belül (12-10-8) nap alatt elfoglalja.

A vírusról: Jack egyik legjobb ajándéka a vírus. A vírus a 7,42,56,5,52 szektorok valamelyikében üti fel a fejét. kiirtására szerencsére több módis kínálkozik:

– megtaláljuk az ellenszert (5,7,42,52,56)

– viszünk Brendának némi Pomilla virágot, melyből megpróbálja előállítani az ellenszert (8). 3 napon belül kell ezt elérnünk

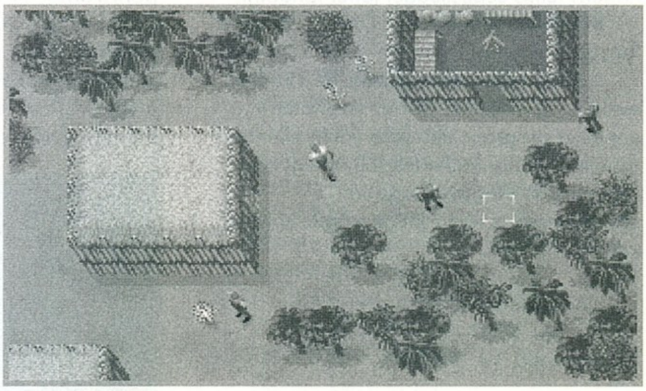
– felrobbantjuk a fákat, ugyanis a vírus nem terjed ugyebár, ha nincs min terjednie.

A mellényekről: védőmellényeink igen jó hatásfokkal tudják védeni az ellenünk érkező lövéseket, azonban a játék végefelé már nem nyújtanak kielégítő védelmet. Azonban létezik egy megoldás arra, hogy feltuningoljuk védelmünket. A pályákon található Compound 17 látszólag semmire sem jó, azonban ezzel kezelve a mellényeket igen szép eredményeket érhetünk el. Egy kezelt Spectra Shield egy Shielded Vest-el együtt akár 95%-os védettséget is eredményezhet, ami már azért elég buli.

A módosított fegyverekről: nagyon sokáig nem tudtam módosított fegyvert előállítani, pedig milyen pofonegyszerű. Néhol lehet találni kis csődarabokat (Chunk of Steel) a pályákon. Ezek segítségével megfelelő mechanikai skill birtokában át tudjuk alakítani fegyvereinket. A megbuherált fegyverek sokkal jobban szuperálnak a harc közben, így érdemes megejteni az átalakítást.

A robbanóanyagokról: talán ez a legérdekesebb dolog, amire fény derült azóta. Molotov koktélt, mert pontosan erről van szó, nagyon könnyű előállítani. Nem akarom nagyon lelőni a vállalkozók kedvét azzal, hogy pontos recepteket adok a kikeverésre, inkább csak az összetevőket íron le. Az alap-kiindulási anyagok a következők: üvegcse (Glass Jar), rongy vagy zsebkendő (Piece of Cloth, Lab Coat, de extrém esetben Brenda blúzát is felhasználhatjuk), olaj (Oil Can, a kannát is fel lehet külön használni), gáz (Gas Can). Ezek megfelelő-kombinációban igen hatásos robbanást tudnak produkálni. Hogy tovább fokozzam az érdeklődést elárulom azt is, hogy itt még nincs vége a robbanóanyagok kutyulásának, hiszen ha a megfelelő anyagokat, vagy keverékeket feldúsítjuk némi gránáttal, akkor még érdekesebb a hatás. Az egyes gránáttípusok más és más eredményt produkálnak érdemes próbálkozni. Persze azért nem árt ha a Explosives skill-ünk nagy, mert könnyen előfordulhat, hogy visszafelé sül el a dolog.

A papírdarabokról: lehetőségünk van arra, hogy a talált papírfecniket összekombináljuk, így már tanulságos



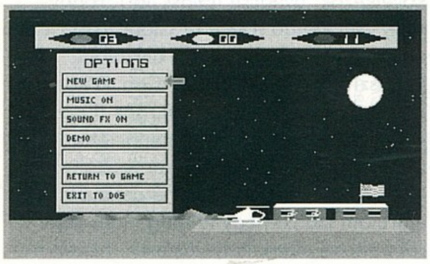
dolgokat tudhatunk meg Metavira szép szigetéről. Ha ennyi segítség sem lett volna elég a játékhoz, akkor szívesen válaszolok minden hozzánk érkező levélre, úgy hiszem nagyon sokan fognak elmélyedni a Jagged Alliance-ban,hiszen nagyon élvezetes programról van szó.

Bear

AIRLIFT RESCUE V1.0.

Egy régebbi nagysikerű játékhoz van szerencsénk. Airlift a Choplifter program átirata ami már 1980-as évek közepén megjelent ATARI és APPLE-II gépekre, majd követte a Spectrum, C64, Amiga átirata.

És most PC-n is itt van, hogy játszhass vele min. 386, 1MB RAM, VGA, és SB kell hozzá. A játék stílusa, célja és persze kivitelezése semmiben sem tér el a régebbi verzióktól. Helikopterünkkel 4 küldetésben kell részt vennünk. Feladatunk, hogy a terroristák fogságából kiszabadult

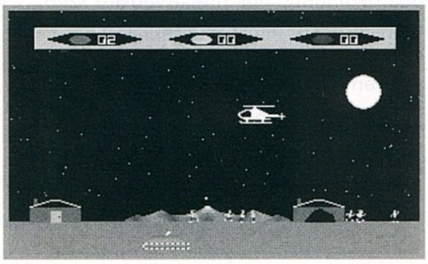


emberkéket felvegyük, majd biztonságos helyre a bázisunkra szállítsuk. A helikopter maximális kapacitása 16 fő. Felvételüket és elszállításukat akadályozzák a tankok, UFO-k és a repülők. Végcél mind a 64 személyt kimenteni. Az viszont elég nehezen érthető, hogy miért kell a leszállópálya legszélére leszállni ahhoz, hogy kimenjenek a megmentett emberkék. A másik kisebb hiba az, hogy leszállásnál nem kell (nem is lehet) lassítani a géppel, hanem teljes sebességgel lehet landolni.

Irányítás: Space – tűz, Ctrl – helikopter forgás

A játék képei nem igazán az 1990-es évekhez igazodnak, bár ez (szerintem) éppen a program előnyére válik, ellenben zenéje és a hangeffektek (SB, MIDI) elég kellemesek. Magával ragadó, szórakoztató, s főleg jól játszható apró játék (500 Kb.).

David Fleming
PO Box 8991
Roanoke, VA 24014



THE LAST EICHHOF V1.3 (BEER)

Abszolút egy nyári játék, főszereplője a sör, sör és a sör. Hát kell ennél több? Ebben a lövöldözős programban ami egyébként 6MB terjedelmű, sörösüvege(ke)t irányítunk repülő vagy éppen űrhajó helyett.

A lőszerünk pedig stílusosan a söröskupak. A program viszonylag nagy terjedelmét a rengeteg digitalizált zenének köszönheti. Már az intróban is 1-2 perces digi zene szól, de a játék során végig poénos beszólások, effektek pezsdítik a

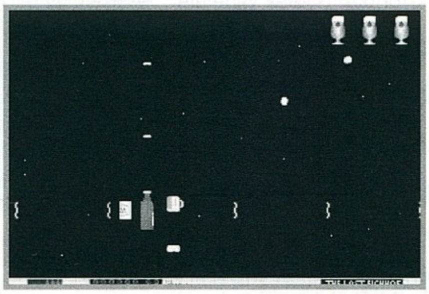
játék hangulatát. Például ha sikerült jóízűen kilőni az összes sört, egy jót „büfizünk". Az ellenfelek, hát igen, ezek is sörös témájúak. Egy-egy jó nagy krigli sör, esetleg söröshordó, netán egyszerűen csak egy sörösrekesz.

Régen szórakoztam ilyen jól egy SW. játékon. Bár a téma vicces, ellenben annál nehezebb maga a játék. Nekem csak második szintig sikerült elkrigliznem.

Pedig mint minden profi játékban, itt is bevásárolhatunk, persze itt most egy kocsmában. Azt már mondani se kellene, hogy miket is lehet vásárolni, plusz kupak, élet (üveg) mellett lehetséges olyan fegyverekkel felszerelkezni, mint segítő üvegek és előre-hátra tüzelő korsók.

Ezeket pénzért veheted meg ami a pontszámodtól függ, ellenben a pontszámot esetünkben literben mérik.

Az általam összegyűjtött 1700-1800 liter már jónak mondható, bár embere válogatja, nekem mindenesetre éppen elégnek bizonyult. A türelmetlenebb sörfogyasztóknak pár cheat.



Beer/001.# – örökélet (sör)
Beer/002.# – sok, sok (sör) pénz (9999)
Beer/004.# – törhetetlen sörösüveg (sérthetetlenség)
Beer/007.# – és mindezek egyszerre

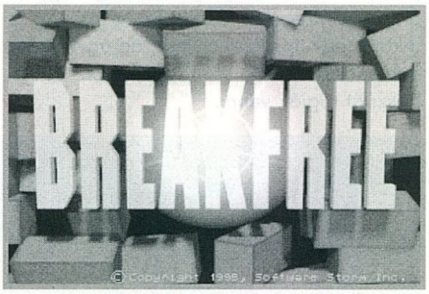
Aki nagyon vágyik egy kis sörre, az 386, 4MB RAM, SB-GUS-t vigyen magával a kedvenc kocsmájába.

Mit mondhatnék erre – egészségetekre.

BREAKFREE V1.0

Nos ez is egy kicsi, ám annál nagyszerűbb SW. játék ami a maga kategóriájában szinte egyedülálló. A program nem más mint egy normál faltenisz, technikája követi a mostanság oly divatossá vált Doom stílust. Ha faltenisz, akkor a Krakout az alap program, amit egyébként (szerintem) mind a mai napig nem szárnyaltak túl, a Breakfree mégis újfajta felfogásával ismét élvezetessé teszi e játékstílust.

Itt most tűzlabdákkal kell bontani a falakat, kockákat mindezt persze meghatározott időn belül. A lenti info panelen látható a szint neve (unreg. 10 db), pontszámunk, az aktuális fegyver (ha



van), és jobb oldalon láthatjuk a szint térképét.

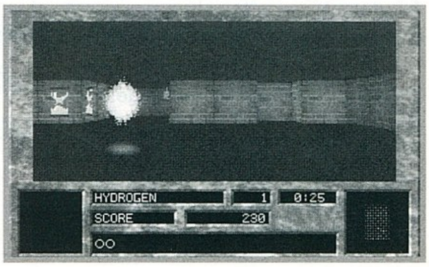
A lebontandó kockákon ábrák jelzik milyen tárgyat kaphatunk el ha sikerül telibe találnunk. Igen sokféle kockával, illetve tárggyal találkozhatunk, ezek úgy repülnek feléd mint egy lövedék, csak ügyesen el kell kapni őket.

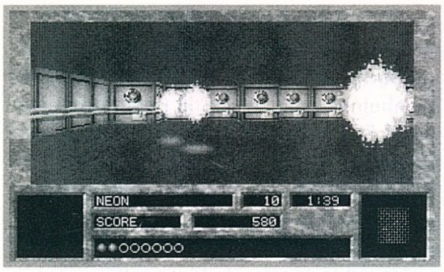
Tárgyak:
- Bonus
- Idő
- Fegyver
- Plusz tűzlabda
- Plusz élet
- Büntető kocka
- Labda sebesség -,+

stb...

Billentyűzet:

+/-	=	alapkép nagysága
Space	=	tűzlabda
S	=	sound on/off
W	=	szint lépés
Ctrl	=	tűz (gun)
Esc	=	főmenü
F1	=	help





A program olyan érzést kelt mintha Te fejelnéd vissza a labdát, miközben jobbra, balra illetve előre, hátra rohangálnál egy szobában. Zenéje nincs, ellenben a hangeffektek elég normálisra sikerültek, akárcsak a képek. Mellesleg csak 1MB az egész anyag! Segítségül a 10 szint neve (Warp level) – Hydrogen, Hélium, Lithium, Berryllium, Boron, Nitrogén, Oxigén, Carbon, Flouriene és végül a Neon.

System requires 386, 1MB RAM, SB, VGA. (Regisztráció $14.95)
Software Storm
P.O. Box 2029
Orem, UT 84059

LASERWARS V1.0.

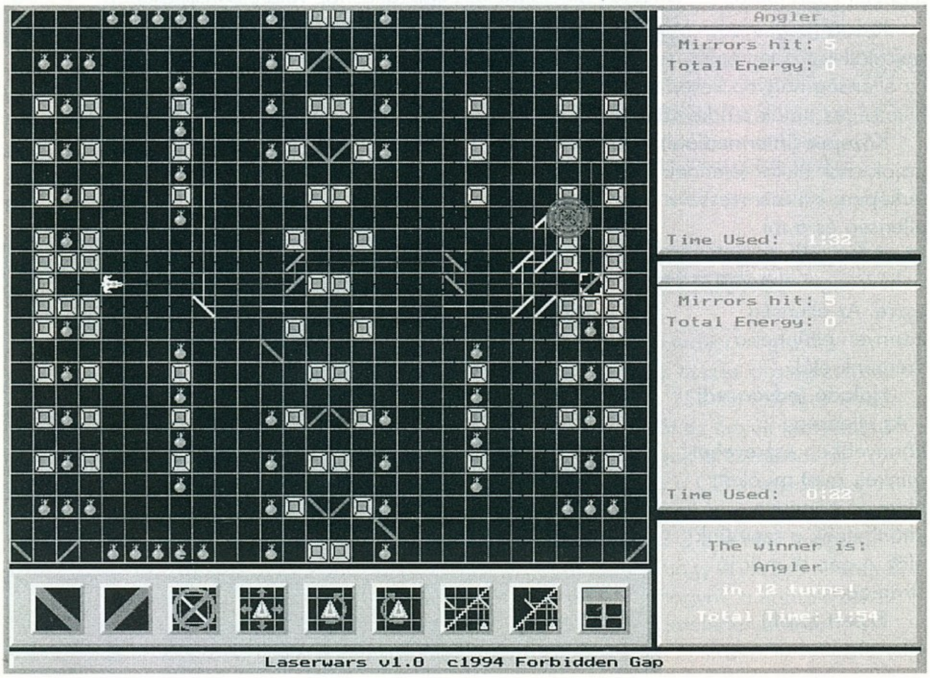
Ha jól tudom egyszer már írtam hasonló lézeres játékról (Laser Light), de a Laserwars egy egészen más stílus jegyében született, stratégiai játék.

Mindezekhez min. 286, 1MB RAM, Mouse, SVGA szükségeltetik (+ speaker). A játék célja az ellenfél (űrhajó) kilövése, megsemmisítése. Játszhatunk ketten is, de a gép is elég ügyesen játszik, főszerepet itt is a tükör játssza, mondjuk ez logikus. A lényeg, aki ügyesebben rakja le az előbb lövi ki a másikat.

A táblán elhelyezett akadályok nehezítik a gyors előrejutást, sajnos ezekből csak kétféle létezik: bomba és a fal. A szerzők mindenesetre ígérik a további bővítéseket, addig is használjuk a program pályaszerkesztőjét, ezzel akár a legagyafúrtabb labirintusokat hozhatod létre.

Ami még tetszett a játékban, hogy kb. 15 féle beállítási lehetőség van, bár az alapbeállítás többnyire megfelelőnek bizonyult.

A másik érdekesség a két lézer találkozásánál tapasztalható kioltás. Ilyenkor az erősebb lézer mintegy semlegesíti a gyengébbet visszaszorítva egészen az előző tükörig. Ahhoz viszonyítva, hogy csak 150Kb-os a program nem is rossz.



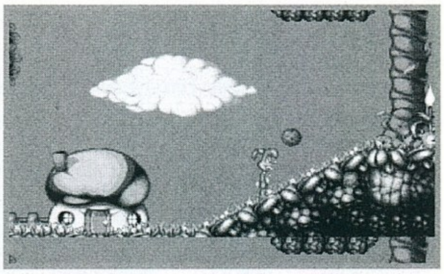
TRICKY-QUICKY NESTLE-GAME

Azt nem tudom, hogy a Nestle kereste meg az Argon-t vagy fordítva, mindenesetre ismét olyan játékot ismertetnék ami reklámhordozó.

Mostanában ez az divat, hisz egyre másra jelennek meg a hasonló típusú reklám=játék programok, ez főképp a német nyelvterületre jellemző (ez talán itthon is beválna).

A játék gyűjtögetős ugra-bugra, talán a JazzRabbit-hoz hasonlít legjobban. Ellenben ez utóbbi játéktól valahogy sokkal de sokkal profibb programozók írták.

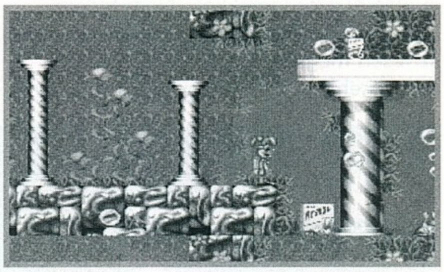
A demo SW. verzió sajnos csak két pályás, mégis igen meggyőző. Nagyon kellemes, dinamikus a kép scroll-ja, a sok animált object-től néha pezseg a kép, és sehol egy darabosság, még 386+Trident8900 esetén sem.



A játék célja, hogy a kis Nestle nyuszinkkal „Idd meg és fogd rá a nyuszira" kell összeszedni az N-e-s-t-l-e kockákat, majd megkeresni a kijáratot a második szintre.

A kockák összegyűjtését mindenféle jószág nehezíti, darazsak és kukacok az elsőpályán, majd halak, valamint rákok a második részben. A program Amigán is megjelent (volt szerencsém itt végig játszani) és merem állítani, szinte ugyanolyan profin kivitelezték mindkét géptípuson.

Könnyű irányítás, egyszerű játszhatóság jellemzi a játékot, mivel a



fiatalabb korosztálynak írták. Megrendelhető 10 DM ellenében (abszolút SW. áron), Nestle 20557. Hamburg.

ELŐZŐ SW. ROVATBAN

Felelőtlenül pár Terminal Velocity cheatet ígértem. Nos, hát aki esetleg nem ismerné...

TRIGODS sérthetetlenség
TRISHLD pajzs feltöltése
TRINEXT WELCOMETOTHENEXTLEVEL.
MANIACS Afterburner
TRSCOPE Oscilliscope
TRIBURN gyors afterburner
TRFRAME Frame rate
3DREALM Smokin mód
TRIFIR0 30 mp.-ig sérthetetlen
TRIFIR1 PAC ammo
TRIFIR2 ION ammo
TRIFIR3 RTL ammo
TRIFIR4 MAM ammo
TRIFIR5 SAD ammo
TRIFIR6 SWT ammo
TRIFIR7 DAM ammo
TRIFIR8 Afterburner
TRIFIR9 Sérthetetlen mód

Figyelem, a Shareware verzióban csak az első négy fegyver használható. Mellesleg megjelent az első update a programhoz, így már a V1.1-es a menő.

A módosított verzió valamivel gyorsabb, valamint nem fagy le (olyan sokszor).

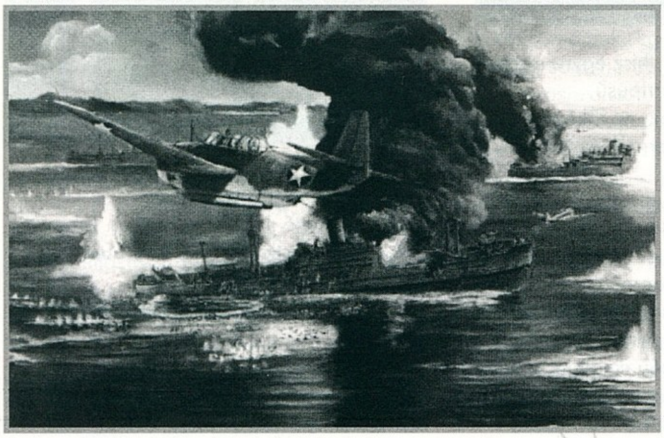
Serverbubus

ADVANCED SIMULATOR SERIES

GREAT NAVAL BATTLES VOL.III

FURY IN THE PACIFIC, 1941-44

Sohase voltam valami „nagy stratéga", de valahogy mindig megtalálnak a stratégiai programokkal.. Nem tudom miért van ez. Talán azért, mert mindent szívesen megnézek, s ha nincs semmi különösebb bajom, akkor reális véleményt



írok róla, ha meg nem tetszik a játék, akkor a földig lehordom (finoman szólva).

Ennek a programnak szerencséje volt, ugyanis semmiféle különösebb „természetembeli" tényező nem zavart abban, hogy reális véleményt írjak róla. Azért mondom hogy véleményt, mert azt a feladatot kaptam, hogy vázoljam fel a kedves olvasónak, mit várhat a programtól, illetve „adjak"egy kis ízelítőt belőle.

Az SSI neve gondolom senkinek sem idegen. Ez a programjuk is igazi stratégiásokat kíván, nem elég érdeklődőnek lenni, mert vagy mindig vesztesként kerülünk ki a csatából, vagy elveszünk az utasítások, menük, hajók.... rengetegében. Ez nem azt jelenti, hogy nem szabad az érdeklődőknek megnézniük, hanem csak annyit jelent, hogy ne lepődjenek meg ha kemény diónak találják a programot. Szerintem 2-3 óra szórakozás után úgyis feladják a könnyebb műfajhoz szokottak. Eme ismertető is kb. egy ilyen hosszú ismerkedés után készült.

Mellesleg a program CD-s verzióját volt szerencsém megtekinteni, ami napjaink stratégiás elvárásainak teljesen megfelelt. SVGA 256 színes grafika, jó digihangok, CD-s soundtrack... szóval minden megvan ahhoz, hogy kellemes hangulat uralkodjon a játéktéren (mialatt halomra lőjük az ellenséget).

A játékot négy szinten lehet játszani (ezt azért részletezem, hogy tudja mindenki, hogy mit várhat a különböző szintektől, mert itt a nehézség állítása nem csak annyit jelent, hogy pl. több lehulló nyalóka elől kell kitérnünk):

Kezdő (beginner) – Minden ellenséges hajó látható a térképen. A játékos hajóit az ellenség nagyon későn veszi észre. Az ellenséges hajók szürke színűek.

Közepes (intermediate) – Az ellenséges hajók csak akkor jelennek meg a térképen, ha észrevesszük őket. Az ellenség és a mi hajóink egyforma nehézséggel vehetők észre. Az ellenség könnyen eltűnhet a szemünk elől.

Haladó (advanced) – Az ellenség könnyebben észrevehet minket, mint mi őket. Nagyon könnyen eltűnhetnek a szemünk elől. A gép itt már jó stratéga.

Expert (profi) – Az ellenség itt már nagyon könnyen észrevesz minket, míg nekünk sokkal nehezebb észrevenni őket. Mintha kámforrá váltak volna, úgy tűnhetnek el és jelenhetnek meg. A gép itt profi. A haderői célzóképessége, tűzgyorsasága és utánpótlásának érkezési ideje maximális. Sok szerencsét ehhez (szükség lesz rá) !

A játékban a japán vagy az amerikai oldalon léphetünk be a harcba. 16 előre elkészített történelmi küldetés áll rendelkezésünkre, de ha ez nem elég vagy nem elég csalogató, akkor a kedves játékos is összeállíthat amennyit csak akar.

Az egész játék menüvezérelt. A főmenü, egy lehulló menü, innen csak azokat írom ki, ami nem elég egyértelmű.

CONTROLS/CUSTOMIZER

Fontos menüpont, mert itt tudjuk beállítani (a nehézségi szinten kívül) a játék paramétereit négy téren. A fegyverek, a légierők, a hajók és a hadjárat terén. Mindenhol öt beállítás lehetséges a leggyengébb, legkisebbtől (None, Lowest, Slowest, Worst...)... a legnagyobb, legerősebb, legjobbig (Best, Highest, Fastest...).

FEGYVEREK (WEAPONS)

Gun, Bomb Accuracy – Az ágyúk és bombák célpontossága
AAA Effectiveness – A légvédelmi ágyúk hatásossága
Gun, Bomb Damage – Az ágyúk és bombák által okozott sérülés mértéke
Torpedo Dud Rate – A valószínűsége annak, hogy a torpedó nem robban fel.
Air Torpedo Dud Rate – ua. mint előbb, csak a levegőből kidobott torpedókkal
Torpedo, Air Torpedo Damage – A torpedók által okozott sérülés mértéke

AIR OPS (LÉGIERŐ)

Ready Time – Az idő, ami a repülőgépek felszálláshoz való előkészítéséhez szükséges
CAP – Az ellenséges légierő ellen kiküldött repülőink hatásossága
Search – A felderítésünk hatásossága
CAP Range – A repülőink egy tankolással repülhető távolsága

CAMPAIGN (HADJÁRAT)

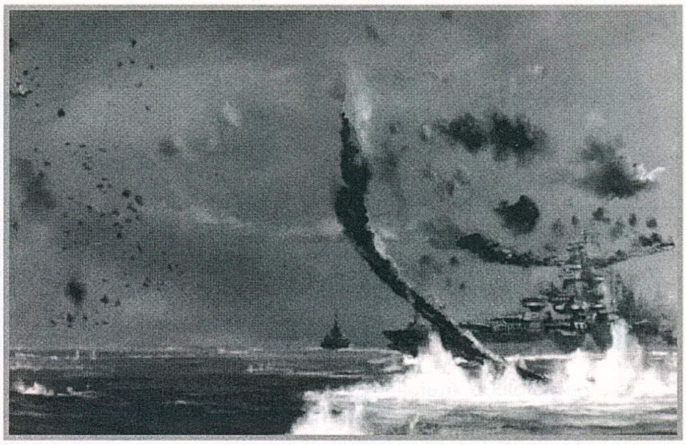
Ground Combat – A szárazföldi serege hatékonysága
Bombardment – A bombázók hatékonysága
Repair – A javításokhoz szükséges idő mennyisége
Reinforcements – Az erősítés helyszínre érkezésének ideje
Loading, Unloading – Ez azt szabályozza, hogy milyen gyorsan lehet a rakományt, le- illetve felpakolni a hajóra
SUB Ops – A tengeralattjárók hatékonysága (felfedezhetőség, harci teljesítmény)

TACTICAL (HAJÓ)

Radar – A radar hatékonysága (a hajó fedélzetén kell radarnak lennie)
Sight Reaction – Itt azt lehet beállítani, hogy milyen távolról lehet észrevenni a hajókat, repülőgépeket...
Structural DMG – Ha sorozatosan eltalálja az ellenség a hajót, akkor a hajó szerkezete is megsérül. Itt azt lehet állítani, hogy ez a sérülés milyen mértékű legyen
Damage Control – Itt azt lehet beállítani, hogy a hajó sérüléseit milyen gyorsan javítsák ki a munkások
Torp Evade – Ha egy érkező torpedót vesz észre a hajó legénysége, akkor a hajót szembefordítják vele, hogy az ütközés lehetősége a lehető legkisebb legyen. Hogy ez mennyire lehet sikeres, azt lehet itt állítani.
Reload Time – A torpedóvető csövek újratöltéséhez szükséges idő. Az amerikai katonák nincsenek arra kiképezve, hogy harc alatt újratöltsék a a torpedóvető csöveket.

Ez elég fontos volt a játék beállításához.

Az effektive játék részben sokféleképpen lehet irányítani az egységeinket. Vagy a parancsnoki hajót (Flagship) irányítjuk és ekkor a hozzánk tartozó hajók útvonal szerint minket követnek, harcban pedig automatikusan mindig a legközelebbi, vagy a legveszélyesebb ellenfelet támadják meg. Megtehetjük azt is, hogy hagyjuk, hogy a gép irányítsa a parancsnoki hajót és mi kiválasztunk egy-két hajót, amin mindent (tetszés szerint) mi irányítunk. Ekkor ha mi más irányt választunk, akkor le tudunk szakadni a csapattól. Meg lehet azt is csinálni, hogy hagyjuk, hogy a hajók kövessék a parancsnoki hajót, de a harc során mi irányítjuk a hajók támadásait. Ekkor nekünk kell azt is megadni, hogy milyen célpontot támadjanak meg, milyen lőszerrel lőjenek... De azt is megtehetjük, hogy hagyjuk a gépet, irányítson mindent, és mi pedig nézelődünk (ez elég unalmas). A másodiknak említettek közé tartozik, hogy megtehetjük azt, hogy pl. az egyik hajón csak a szerelést irányítjuk mi, a másikon a torpedókat lőjük ki, a harmadikon az ágyúkat irányítjuk a negyediken a légvédelmet... szóval szinte mindenre van lehetőség, csupán a játékos fantáziája dönti el, hogy mit akar alkotni.



A játék stratégiai mivoltából adódik, hogy például a szépen megrajzolt periszkópnak, látcsöveknek, ágyúknak... nem sok szerepük van, mert csak megtudjuk nézni, hogy merre van az ellenség, be tudjuk állítani a célpontot és kész, innen a gép maga végzi a csatát, maximum a legelőször említett állítások befolyásolják abban, hogy mi fog történni harc közben. Mi meg csak ülünk és mesélünk.... izé szenvedünk, mert a hajóink pusztulnak és semmit sem tehetünk, hogy pl. a torpedós rendesen célozzon... Ez van, ez egy stratégiai játék.

MI A VÉLEMÉNYEM ERRŐL A JÁTÉKRÓL?

Köszönöm a kérdést. A grafika átlagos, hiszen az összes stratégiai játék manapság SVGA 256 színes, igaz ebben feldobja a grafikát az ágyúk kezelése, a torpedó... A hangok is átlagosak de azokat is feldobja a CD-s soundtrack. A játék szintén átlagos, mert egy magamfajta kb. 2-3 óra után megunja (igaz lehetséges, hogy a vérbeli stratégák nem is tudják otthagyni) a komplikált ... elnézést kérek, a játékmenet nem komplikált, csak ha az ember egy csatába keveredik és rendes parancsnokként 3-4 hajót szeretne irányítani, akkor biztos veszít. Ha a gép csinál mindent, nincs értelme... Szóval ez átlagos minden szempontból. Mellesleg a játék 14 MB-ot foglal el a vincsin, ami egy kicsit szerintem sok.

Mr.T.

BILLENTYŰK

F1 – Parancsnoki hajó
F2 – Aktuális hajó hídja
F3 – Ágyú 1
F4 – Ágyú 2
F5 – Torpedó
F6 – Légi irányítás
F7 – Sérülések, javítás
F8 – Körülnézés
F9 – Tengeralatti hadműveletek
Alt S – Save
Alt P – Pause
Alt F1 – Statisztika
Alt F4 – Erősítés kérés

SSI

+ Jó CD-s soundtarck

– Nagyon átlagos az egész játék

MS DOS 3.0
486
4 MB RAM
SVGA
10 MB HD
SOUNDBALSTER comp.

72%

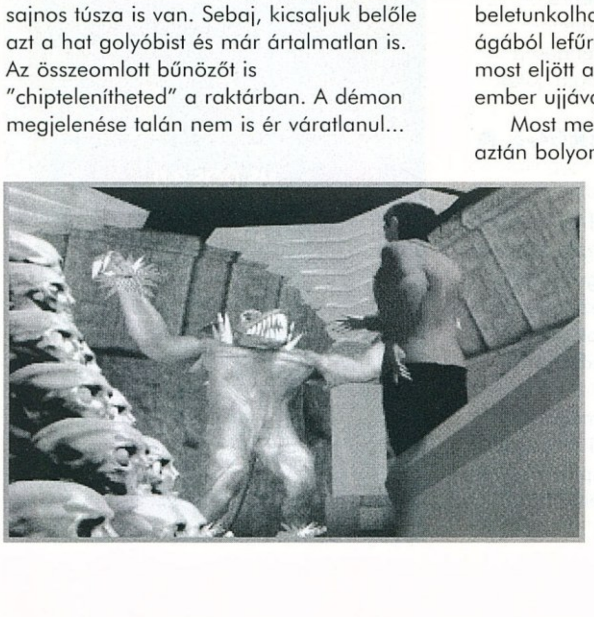
BUREAU

Már biztos türelmetlenül vártátok a folytatást, sajnos csak most tudjuk leközölni, mert az előző számba sehogy sem fért bele. Viszont jobb későn mint soha!

Elmo már türelmetlenül várakozik, hogy gazdájához irányítson. A temető felé baktat, oda jobb ha a kocsival mész. De várj! Előbb az Elm Street egyik házába be kell lopóznod, mert az asztalon megtalálod a Mágia Könyvét. Akár el is olvashatod... Huh, feláll a hátamon a szőr! Rosszat sejtek!

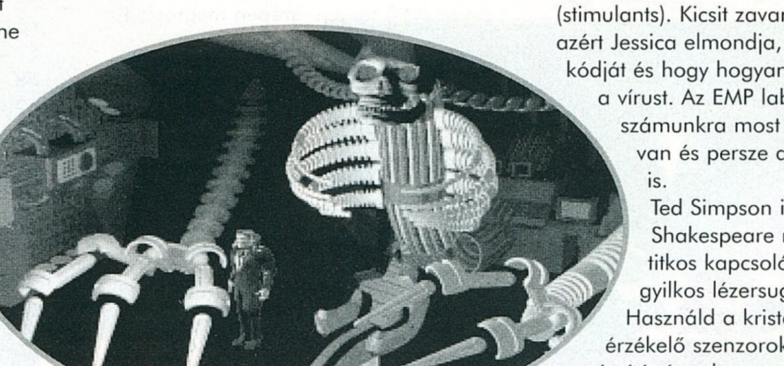
Az RV parkolójában álldogál egy úr, akiről egy rövid csevely után eltávolíthatod a microchipet. A megzavarodott, de már tisztuló félben lévő ember ködösen emlékeszik rá, hogy éppen egy bombát szerelt a kocsinkra. Köszi! Akkor talán ne siessünk a beszállással, hanem hatástalanítsuk a szerkezetet! Ezt ismét megúsztuk.

Végre foglalkozhatunk a boszorkány macskájával, aki a temető hátsó részébe vezet minket. (Ha a boszival indultál, akkor a megfelelő spellel macska nélkül is megtalálod a bejáratot.) A misztikus házban Veronica Cotton személyesen fogad minket, de nem túl lelkes. Gyorsnak kell lenned, hogy a varázslata előtt lecsippentsd a nyakáról a chipet. Ha minden igaz, már csak Sawbuckot kell megkeresni. Talán menjünk Carver bárjába! Itt is van a keresett személy, csak sajnos túsza is van. Sebaj, kicsaljuk belőle azt a hat golyóbist és már ártalmatlan is. Az összeomlott bűnözőt is "chiptelenítheted" a raktárban. A démon megjelenése talán nem is ér váratlanul...



Irány a temető! A vihorászó szellem mosolya hamar a képére fagy, amikor meglátja a keresztet. Ha esetleg már úgy érkezel, hogy a démonűző varázslatra készen állsz, akkor kétségbeesetten kiáltozva figyelmezteti mesterét, hogy meneküljön, mert elhoztuk a pusztulást. No, az még egy kicsit odébb van, de tény hogy közeleg a vég!

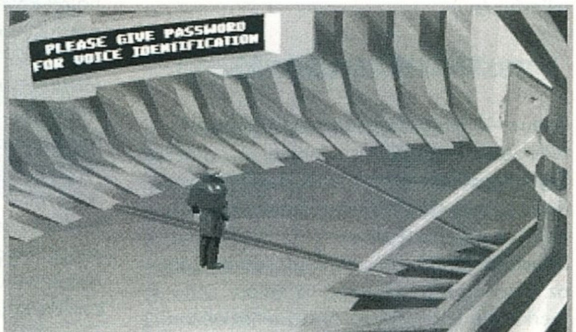
Spike Clemmins sírját könnyedén megtalálod a véres sírkő mögött. A kihantolt tetem ujját ragadd magadhoz, mert szükséged lesz rá. Erről ne szólj az atyának, aki a templomban



változatlanul tagadja, hogy démon lenne a közelben. Viszont a konyhában talált vérbe beletunkolhatsz az ujjal. Ha a somfa ágából lefűrészelted a korongot, akkor most eljött az idő, hogy felírd a halott ember ujjával a mágikus jelet a lemezre...

Most mehetsz a mauzóleumba. Itt aztán bolyonghatnál az idők végezetéig, ha nem jutna eszedbe, hogy minden valamire való RPG-ben van álfal. A démon megsemmisítéséhez persze ennyi nem elég, de legalább haladunk.

A kapott 6-os szint belépőkártyával mehetünk ismét a gyárba. Az őr elől jobb elrejtőzni és amikor kimegy a szobából, nemárt altatót csempészni a kávéjába. Dolgod végeztével



hagyd el a termet, aztán akár mehetsz is vissza, szegény fickó ott horkol szépen. A zsebéből emeld ki a következő szint kártyáját. A programozó szobájában az ájult lányt térítsd magához a pirulákkal (stimulants). Kicsit zavarodott még, de azért Jessica elmondja, az EMP labor kódját és hogy hogyan hatástalaníthatjuk a vírust. Az EMP laborban egy csomó, számunkra most lényegtelen kütyü van és persze az EMP kristály (?) is.

Ted Simpson irodájában Shakespeare mellszobra rejti a titkos kapcsolót. A folyosón gyilkos lézersugár állja utadat. Használd a kristályt, hiszen az érzékelő szenzorok is a számítógéppel vannak összeköttetésben. Wow, vége a lézerblokknak, kár hogy az ajtó sem nyitható többé...

Mielőtt visszamennél az őrszobához, töltsd fel újra a kristályt, mert a végső összecsapás még hátra van. Ha ez megvolt kicsit kutatgass az őr melletti falon. Az ajtó mögött megtalálod a magába roskadt Simpson-t, aki reményvesztetten tekint a jövőbe, rádöbbenve milyen veszélyes ellenfelet segített a világra. Kicsit elcseveghetsz vele, hogy megmondja mi a kód. A démont csak a saját világában pusztíthatod el, be kell ülnöd a virtual reality székbe. Türelmesen hallgasd végig a démon fellengzős szavait, aztán használd a kristályt, majd üsd be a kódot.

Ennyi volt. Kicsit csalódtál igaz. Hát magam is vártam legalább egy bombasztikus záróképsort. Sajnos erre úgy látszik már nem futotta.

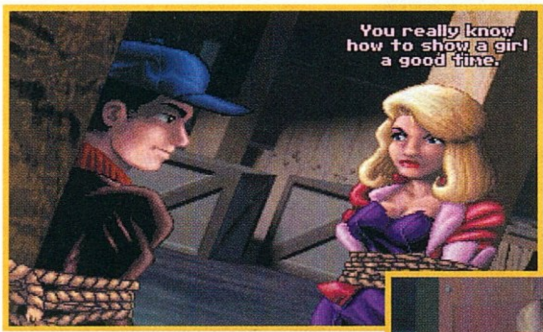
Lily

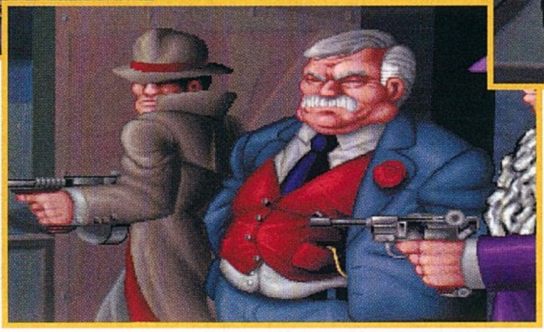
Amazon Queen

– Tisztelt Hölgyeim és Uraim! Következik a lenyűgözően gyönyörű FAYE RUSSELL!! – óriási taps, megszokott cirkuszi zene – Szia, Faye. Na, milyen érzés szerepelni a Fryder-X showban?

– Öőő, .. nagyon örülök, hogy Venezuela közönségének is bemutatkozhatok. Főleg ilyen jó műsorvezető mellett, mint Te ..

– Hát igen, adhatok egy puszit ..





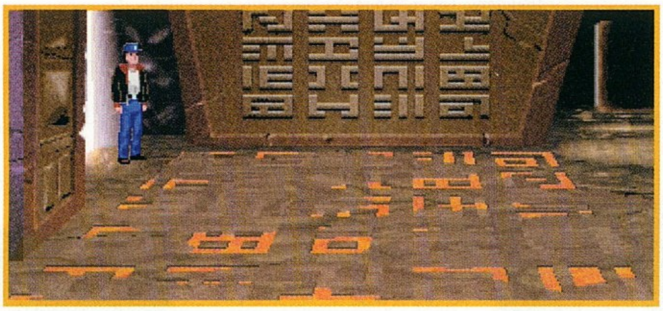
– De tudod, eléggé elfáradtam az utazás alatt. Épp egy forgatásról siettem ide, úgyhogy felfogadtam egy jó hírben álló pilótát, azt az idióta Joe King-et. De akármilyen idióta, ez a kaland felejthetetlen volt!

– Egy szót se többet! Kedves közönség, JOE KING! – újabb taps, zene – Fáradj beljebb, Joe! Meséld el kérlek a közönségnek, mi is volt ez a Kaland, amiről az előbb szó volt!

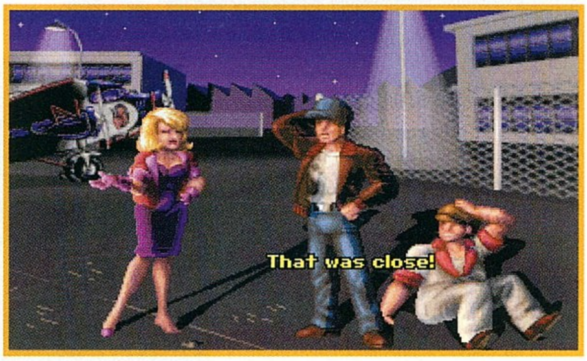
– Hát... – Kezdte mondókáját Joe King, ez a nemmindennapi bér-pilóta, és szép sorjában elmondta az egész történetet. Erről szól ez a játék is, amiben felelevenednek az események. Ott indul az egész, hogy egy rivális pilóta bezár minket a művésznő öltözőjébe. Szedjük fel a földről a rongyokat és a függöny mögül a parókát. A rongyokból csináljunk hosszú kötelet és kössük oda a radiátorhoz. Így már ki tudunk innen jutni. A raktárba érkezünk, ahonnan nekünk egy gumimellre és egy feszítővasra van szükségünk. A jobb oldali piros ajtó egyelőre zárva van, menjünk fel tehát a lépcsőn. Az előtérben a kulcsot kell megszerezni, ehhez rá kell beszélni a portást, hogy adja oda. A kulccsal már be tudunk menni a piros ajtón, ahol egy ideges nő fogad minket. Miután beszélünk vele, elmegy zuhanyozni és egy törülközőért cserébe felajánlja az egyik ruháját. Menjünk vissza az öltözőbe és feszítsük fel a ládát. Ebben van a törülköző. Ezután csak sétáljunk le a raktárba és játsszunk transzvesztitát, ezzel kijuthatunk az épületből. A furgonunkat két bérenc üldözni kezdi. Mi csak keressük meg az olajat és vágjuk oda a fejükhöz. A repülőnknél már nagyban fűzi a mi kis ellenlábasunk a nőt. Egy kis vádaskodás után leütjük a szemtelen Andersont, és vihetjük is a „csomagot". De SAJNOS lezuhanunk valahol a dél-amerikai őserdőbe, ott is a vízbe s a gépünk süllyedni kezd. Beszéljünk Sparky-val a szerelőnkkel, kérjük el tőle a kolbászt, aztán vizsgáljuk meg a vizes székeket. Találunk rajta egy ázott képregény-kupont. A földön heverő zsákot nyissuk ki így egy. Egy késsel és egy kovakő nélküli öngyújtóval gazdagodunk. Menjünk ki a gépből. A kis szigeten etessük meg a piranákat, vegyük fel a propellert, és vágjuk el a szigetet tartó ágat, majd használjuk a szigeten a propellert és máris a partra érünk. Itt Sparky megkér minket, hogy hozzunk neki egy képregényt az elázott helyett. Menjünk el fölfelé, ahol egy papagáj hadovál valamit egy elrabolt hercegnőről. A kötelet vágjuk le és menjünk tovább. Egy gorilla állja el az utunkat. Elegyedjünk szóba vele és győzzük meg, hogy ő csak Afrikában létezhet, de itt nem. Erre el is tűnik, ahogy azt kell, így feljutunk a kilátókőre (ezalatt Faye egy parfümöt dob a vízbe). Innen négy helyre is mehetünk, kezdjük Trader Bob-bal. Menjünk be az üzletbe és beszéljünk a főnökkel. Kérdezzük meg a segítőjéről, Naomiról. Elmondja, hogy valami nagyon speciális virágra van szüksége ahhoz, hogy megszerezze magának. Közben még adjunk neki a kolbászunkból, amiért pénzt kapunk tőle. Naomival is beszéljünk, neki parfüm kell. Még semmilyen tárgyat nem tudunk megszerezni, mert az alkoholhoz ID kártya, a lemezhez és a porszívóhoz pedig sok pénz kell. Menjünk ki. A törzsfőnökkel és a varázslóval egyelőre nem tudunk beszélni, ahhoz egy pigmeus-angol szótárra lenne szükség. A következő helyszín a dzsungel lesz. A két kutató közül a magasabbiknak egy kiütés elleni kúrára lenne szüksége, az alacsonyabbik pedig egy kis rábeszélés után ad nekünk a képregényeiből. Ha megnézzük a képregényt, egy „izgalmas" történetet

láthatunk, és mellesleg megkapjuk a vizes kupon másik felét. Ezeket összetéve összeáll a kép a zsebrakétáról. Már csak egy valódi kéne... A lyukas fatörzs (hollow log) bejáratánál ugyanaz a gorilla áll, aki már egyszer eltűnt, csak most egy rózsaszín dínó-ruha van rajta. Először

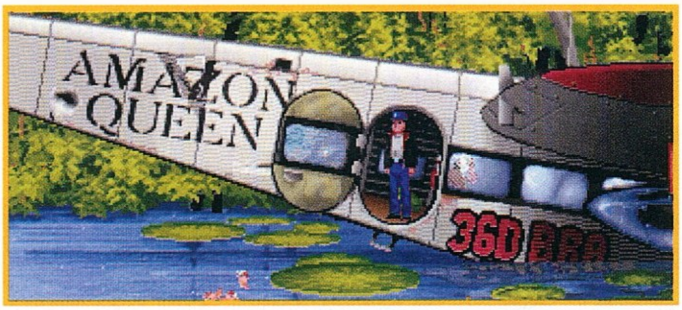
vetessük le róla a ruhát, aztán vegyük rá, hogy mutassa be az eltűnős trükköt megint. Mielőtt átmennénk, menjünk el inkább lefelé. Egy kis tisztásra érünk, ahol két zoológus és három majom van. A nővel beszélgessünk el. Kiderül, hogy van egy pigmeus-angol szótára, amit valamire elcserélne. Nagyon feltűnően reszelgeti a körmét. A másik Nagyon feltűnő dolog, hogy a három majomból kettő kezében van banán, a harmadik egy kókuszt szorongat. Egyelőre hagyjuk el a terepet. A dzsungelben találhatunk egy virágot, ami körül darazsak rajzanak. Most ezt is hagyjuk magára, sőt, a bogarat is, amire egy hal vadászik nagy serényen. Ellenben keressünk egy nagy kőajtót. Ez a turisták helyi egzotikuma, az Amazon Nők Erődje. Nyomjuk be rajta a gombot... És nemsokára már bent üldögélünk a börtönben, pár kiéhezett arcú rab társaságában. A nagyszakállúval beszélgessünk el, és ha elég ügyesek vagyunk, nekünk adja az egyik bábját. Mire befejezzük, már jönnek is értünk az amazonok és Faye. A feladatunk: kiszabadítani Azura hercegnőt Flodából. Hát akkor nézzünk el oda is. A kertben a kutyát hagyjuk, a virágot viszont ne kíméljük. Vegyük fel! Bent a portásnak mondjuk azt, hogy mi vagyunk a helyi rovarirtó, mire ő kéri a munkaeszközünket. Na, ilyen még nincs, de hamarosan lesz. Trader Bobnál van egy porszívó. EZ az, amire szükségünk van! Nézzünk rá, és beszéljünk a kereskedővel. Mondjuk azt, hogy erre semmi szükség nincs a dzsungi kellős közepén. Ő erre potom pénzért odaadja nekünk. Menjünk vissza Flodába, most már automatikusan hátramehetünk. Felfelé a „társalgó" található, egy fura képpel, egy könyvespolccal, egy kanapéval és egy lemezjátszóval. A kanapét megvizsgálva megint egy kevés pénzhez jutunk. A képet és egy könyvet lehet mozgatni, de semmit se változtat, úgyhogy hagyjuk. A lemezjátszó később kell. A portától jobbra a konyha van. A szakács nem valami kedves ember, de azért neki is szüksége van valamire. Ez egy puha, de nagy kalóriatartalmú étel. Következő célunk a Crash Site lesz. Sparky barátunknak adjuk oda hőn vágyott képregényét, ezért hálából odaadja a körömreszelőjét. Utána lefelé menjünk, ahol egy leszakadt híd választ el a banántól. A kötéllel erősítsük meg a hidat, így már átmehetünk. A felvett banánt vigyük el a szakácsnak, aki cserébe elhúz a képernyőről. Fosztogassunk egy kicsit, így lesz „chips"-ünk és kutyakajánk. A hátsó ajtón kimenve egy hálóhelyre jutunk. A zsákból a levelet, a szekrényből pedig a csipogós játékot szerezzük meg. Még egyszer menjünk el a banánfához, vegyünk fel még egy banánt. És most menjünk a dzsungelbe, ott is a majomállatkertes képernyőre. A nővel



megint tárgyaljunk, és cserébe a szótárért a reszelőt ajánljuk fel. Már a mienk is. A kókuszos majomnak adjuk oda a banánt és a kókuszdiót is a magunkénak tudhatjuk. A „bogaras" virágról szippantsuk le a porszívónkkal a bogarakat, és vegyük fel. Most látogassuk meg Trader Bob-ot, de még útközben használjuk fel a flodai, nektáros virágot a lajhár elcsalogatására. A kereskedőnek adjuk oda az orchideát. Ettől special custumer lettünk, és kapunk egy lepkehálót. A lepkehálóval a Crash Site-nál halásszuk ki a parfümöt, a hal elől pedig kapjuk el a bogarat. A parfümöt vigyük el Naominak. Egy ollót ad érte (Neki ez a legnagyobb érték). Most már, hogy megvan a szótár, el tudunk beszélgetni a bennszülöttekkel. A varázslóval kezdjük, aki mint kiderül, tud készíteni egy kiütés elleni kúrát. Három tárgy kell hozzá: kókusztej, némi lajhárhaj, és valami berregő dolog. A kókuszt vágjuk fel, és adjuk oda neki és mutassuk meg a darazsas porszívót. A lajhárhajhoz már csak pár hajszálat kell leollózni a lajhárról a dzsungelben. Miután ezt is odaadtuk a varázslónak, megkapjuk a kúrát. A magas kutatónak odaadva iszonyú sok pénzt kapunk. Ezzel meg tudjuk venni a lemezt. A flodai társalgóban tegyük fel a lemezt és szépen mozogjuk le magunkat a titkos alagsorba. Itt aztán tényleg rengeteg sok tennivaló van. A liftes helyszínen még sima dolog bemenni, így lesz a mienk a ládán lévő konzervnyitó. Viszont a következő képernyőt egy elég gyerekes kinézetű őr vigyázza, elég szigorúan. Ha beszélünk vele kiderül, hogy John-nak hívják. Neki van címezve a hálóban szerzett levél, adjuk hát oda neki. Teljes kómába esik, mert otthagyta a szerelme. Oda se figyel, hogy ki hova megy. Két újabb szobába mehetünk be. Az egyikben egy furcsa kabinet van, amin se kulcslyuk, se semmi, mégis zárva van. Toljuk egy kicsit arrébb. Egy titkos széf! De ehhez egy számkódra van szükség... A másik szobában egy táblázat van, megmutatja, ki hová van beosztva. A harmadik képernyőn egy kinézetre is nagyon izmos őr van. Beszéljünk vele és megtudjuk, hogy egy szuperlötty segítségével lett ilyen izmos, és csak egy ellenlötty változtathatja vissza. A negyedik képernyőn nincs őr az ajtó előtt, de bent viszont igen. Beszéljünk vele, és küldjük el arra a helyre, ahova a táblázat szerint be van osztva. A legbelső szobában egy „Menekülés" című könyvet találunk, meg az ördögi tervről egy posztert. A könyv össze van ragadva, vágjuk fel. Egy kulcsot találunk benne. Menjünk le a vészkijáraton (4. képernyő). Itt vegyük fel a szuper bénító löttyöt. A konzervnyitóval nyissuk ki a kutyaeledelt, majd kavarjuk össze a bénázó-lötyivel. Utána szaladjunk



fel a lépcsőn. Megvan a hercegnő! Sőt, a kulcs is illik a zárba...(Sex & Violence).. Ám jaj! A portánál levő főkijáratot lezárták! Nem baj! Mi csak bújjunk el a manökenek mögé (Use Manequins), és a hercegnő meg tudja lesni a színkódot. Ezek után ismét az Amazon Erődben vagyunk. Dr. Ironstein kiadja a következő feladatot, keressünk neki egy kristálykoponyát. A helyét a törzsfőnök mondja meg (Trader Bob). Menjünk el a Jetty-hez. A révész (A Halál) nem tud halat fogni, mert nincs csalija. Adjuk oda neki a bogarat, arra úgyis buknak a halak. Ezzel a Halál sikeres lesz és átvisz minket a szigetre. Ott menjünk be, a csontvázhoz hátul, a múmiákból keressük meg a hiányzó részeket és helyezzük be a lyukakba. A kart a gépre tegyük, dobjunk be egy érmét és mehet a félkarú rabló. Nyerünk is. Sétáljunk be az új járatba. Itt indul a nagy játék. A nőnek a kérdésére az „Ember három életszakasza" a helyes válasz. Megkezdhetjük a versenyt a koponyáért. Itt egy nagyon hosszú rész jön, ötszázmillió



helyszínnel. Az első körben inkább csak a középső és a jobb kaput kell használni. Keressük meg a zombinőket, beszéljünk velük és érjük el, hogy kinyissák a szarkofág ajtaját. Szedjük fel a kiguruló szalagot. Ezután újra nyittassuk ki a helyes zombilányokkal a sírt, mire ők eltűnnek. A sírból vegyük fel a koronát, vágjuk le az indát, csukjuk be a sírt, aztán toljuk egy kicsit arrébb. Egy új zuhanó-járat. Lent vágjuk meg a fa gyökerét, így tudunk gyantát szerezni. Ezzel ragasztózzuk össze a baseball-ütőnket. A kőfejet, amelyikből csordogál a víz, forgassuk vissza a helyére. Egy kék ékkövet találunk. Menjünk el balra. Itt egy Ironstein-bérencre bukkanunk, aki egy lávamedence felett himbálódzik és mellesleg azt állítja, hogy nála van a kristálykoponya. Most úgyse tudunk mit csinálni, úgyhogy inkább menjünk még bara, és a kis kesztyűbábbal szerezzük meg a korongkövet. Menjünk most a korongos szobába. A bütyökre tegyük rá a kerékkövet, arra a szarkofágos-kötelet, alul is helyezzük rá a nagy kőre, és az egészet hajtsuk meg a baseball ütővel. Így bejutunk egy kis barlangba, ahol egy csákányt találunk. Tekerjük vissza a kaput. Most az ásványos szobába menjünk. Itt mindent verjünk szét a csákánnyal, lyuktól kezdve a sztagnalitig. Így meggyújthatjuk az öngyújtónkat és

eljutunk a kincstárba. A csontkézre tekerjük rá a múmia ruháját és gyújtsuk meg. Ez már elég ijesztő egy kígyónak is. Elérkeztünk a másik körhöz. Egy hullától egy ID kártyát és egy fura követ szerezhetünk, egy hiányzó szemű szobor mellől pedig egy óriási botot téphetünk ki a helyéből. Az egyik hiányzó szem a kék ékkő. Az óriás bot segítségével fel tudjuk nyitni a kincstári sírt. Egy koszos halotti maszkot találunk benne, ezt a múmiaruha maradékával tisztítsuk meg. Ezt a tükröződő maszkot a lézert lövellő fejeken kell használni, így semlegesítve őket. Most már bemehetünk ott is. El is jutunk a kincstár másik felére. A baseball ütővel halásszuk ki magunknak a zöld ékkövet, ez lesz a szemtelen szobor másik szeme. Megint nyílik egy-két járat. Egy furcsa szoborhoz

érünk, amibe kéne egy kulcs. Látogassuk meg láva felett lengő barátunkat, vegyük rá, hogy oldozza el a csomót és húzzuk meg a kart. Természetesen jól átvágott minket, koponya helyett pisztoly van nála, de jól megszívja így is. A stonedisc-es helyszínen találunk rá, kettészakítva. A kezében a furcsa alakú kő másik fele. Ragasszuk össze a két követ, és helyezzük be a „zárba". Most egy kis labirintus jön. Etessük meg a dínót a chips-szel, kövessük, újra etetés, stb. Így egy idő után kijutunk. A mozaikról porszívózzuk össze a koszt, és keressük meg a falon azt az ábrát, ami lent nincs meg. Kétszer. Kinyílik az ajtó, az angyalnak adjuk oda a zombikoronát és a miénk is a koponya. A panelokat használva előáll egy szék. Ebbe csak bele kell ülni, és ismét a Jettynél vagyunk. Aztán a börtönben. A talált mug-gal dörzsöljük meg az ajtót, erre jön Anderson és Faye, akik kiszabadítanak minket, de csak egy feltétellel: ha eljutunk a Dínók szigetére és megmentjük a világot. Nos. A kemény őrnek adjuk oda a „dúsított" kutyakaját, aztán szaladjunk fel a portára a ceruzáért. Ironstein dolgozószobájában erősítsük meg a vonalakat vele, így megkapjuk a széf kódját. Abban egy lakatkulcs és egy összegyűrt terv van. Menjünk fel a kertbe. A kutyát tegyük boldoggá a csipogós játékkal, és menjünk be. A lakatkulccsal szabaddá tesszük a dobozt, amiben egy „zseb"-rakéta van. Alkohol nélkül. Úgyhogy menjünk Trader Bob-hoz és a talált ID és a megmaradt pénz segítségével vegyük meg az alkoholt. Töltsük bele a rakétába. A kilátókőről kilőve magunkat a Dínó-völgybe jutunk. Faye talál ránk, de követés közben egy óriás dínó elállja az utat. Vágjunk neki egy sort a bokorból és már mehetünk is. A következő dínót a kürttel irányítsuk el. Most már szabad az út Ironsteinhez. Itt csak egy párat kell lőni, tükröket forgatni, halotti maszkokat felvetetni szerelőkkel, és már kész is vagyunk.

Eddig mesélte a történetét Joe King, a közönség csak ámult nagyokat. A játék kicsit tovább tart, mert még a Boldog Véget is megnézhetjük. A program egy átlagosan jó kalandjáték, bár kicsit túl volt tömve a megszokott sablonokkal és ócska viccekkel, de azért elég jó szórakozás. A grafikája elég szép, néhány nagyon elbénázott kivételtől eltekintve. A zene és a hang is megüti a nagy átlagot. Hát az biztos, hogy közelsem egy Discworld.

Andrej és Charlie

EMPIRE

+Átlagosan jó kalandjáték

– Sok benne a klisé

MS DOS 5.0
486/66
3 MB RAM
SVGA
1 MB HD
ADLIB, SBPro

78%

USS TICONDEROGA
DEFENDER OF LIBERTY

A Ticonderoga osztályú cirkálók az USA tengerészetének második legütőképesebb egységei, közvetlenül a repülőgép-hordozók után. A 173 méter hosszú, 17 méter széles hajótestet (amely majdnem teljesen megegyezik a korábbi, Spruance osztályú rombolók törzsével) négy gázturbina hajtja, 30 csomó feletti maximális sebességgel. Elképesztően hatékony érzékelő és fegyverzetvezérlő rendszereivel, változatos összetételű fegyvereivel eredményesen védelmezheti a

repülőgép-hordozók kötelékeit légi, felszíni és víz alatti támadások ellen egyaránt. Képességei alkalmassá teszik kötelékek önálló vezetésére is.

A Ticonderoga „lelke" az AEGIS rendszer (Airborne Early Warning Ground Integration System), amely lehetővé teszi a légi és felszíni objektumok korai észlelését, egyidőben számos célpont követését, a kilőtt rakéták pontos célbajuttatását. Képes automatikusan kiválasztani a fenyegető veszély elhárítására alkalmas fegyvert, és önállóan használni is azt! Ezen kívül adathálózaton keresztül koordinálni tudja a kötelék hajóinak, valamint repülőknek és helikoptereknek az együttműködését is.

Fegyverei közül kétségkívül a különféle rakéták és robotrepülőgépek a legfontosabbak. Ezek közé tartoznak a légi célok ellen használatos SM-2 MR és a tengeralattjárók elleni ASROC rakéták, a hajók ellen bevethető Harpoon robotrepülők, valamint a Tomahawk robotrepülő két változata is: szárazföldi célpontok ellen a TLAM, víziek ellen a TASM. Vannak azonban hagyományosabb fegyverei is: torpedók, ágyúk, légvédelmi gépágyúk. Fedélzetén két Seahawk helikoptert is szállít, amelyek a tengeralattjárók felkutatásában és megsemmisítésében játszanak nagy szerepet.

Ami a Ticonderoga játékprogramot illeti, bátran állíthatom: kipróbálhatjuk az igazi cirkáló minden képességét, a kötelékek irányításától kezdve a legkülönfélébb célok leküzdéségig.

AKKOR INDÍTSUK EL...

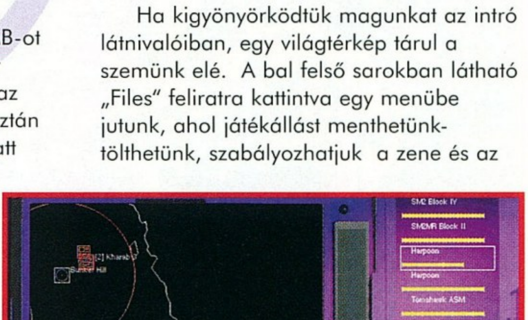
A program terjedelmét vizsgálva, amely megközelíti a 300 MB-ot (a winchesterre is több mint 14 MB-ot telepít), elégedetten állapíthatja meg az ember, hogy a Ticonderogát nem pusztán a divat vagy az üzleti szempontok miatt tették CD-re. Később, a bevezető rész animációit nézve – amelyek harci jeleneteket mutatnak a tengeren –, majd a hajó belső részeit ábrázoló, szépen kidolgozott SVGA képeket szemlélve, elégedettségünk igazolódni látszik. Mikor azonban alaposabban belemélyedünk a programba, azt tapasztaljuk, hogy maga a játék szinte teljes egészében a különféle érzékelő és fegyverkezelő rendszerek képernyői előtt zajlik, amelyeken egy vonalas térképvázlatot, valamint az egységeket jelképező apró, színes köröket, négyzeteket és más efféléket látunk. Ez a látvány bizony a régi szép Spectrumos, C 64-es időkre emlékeztet.

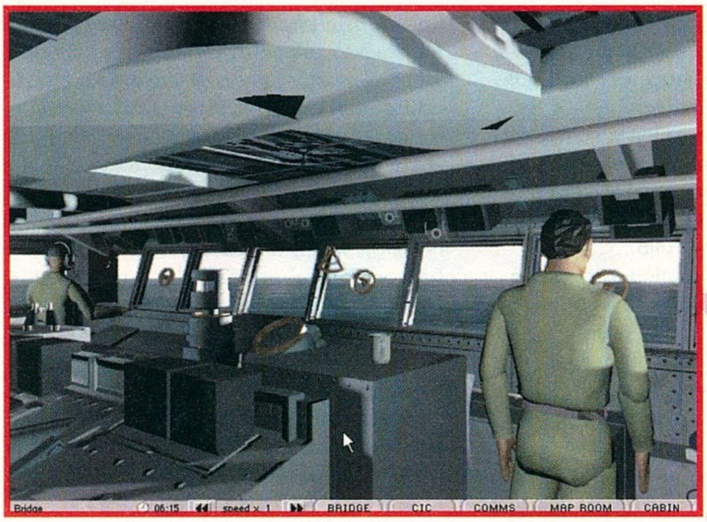
A játék védelmében azért meg kell jegyeznem, hogy ez a megoldás végső soron valósághű, hiszen az említett rendszereket valóban páncélozott harcálláspontokon, konzolok előtt ülve kezelik. Egy modern hadihajó-szimulátortól nem várhatunk olyan jeleneteket, amelyekben a megcsáklyázott ellenséges hajó fedélzetére kardot lóbálva, késsel a foguk között ugrálnak át a matrózok. A játékban kulcsszerepet betöltő kijelző képernyők ridegségét azért enyhítik valamelyest a hébe-hóba megjelenő, kis méretű animációk, valamint a digitalizált beszéd. (Igen hangulatos például a személyzet izgatott kiáltozása: „- Incoming! Incoming!". Ha ezt meghalljuk, akkor ne a sült galamb becsapódására számítsunk a következő pillanatokban.) Mindezzel együtt nekem az az érzésem, mintha valakinek utólag jutott volna eszébe, hogy nem ártana feldobni valamivel ezt a grafikailag meglehetősen szikár programot. Így aztán hozzátoldottak jó pár képet és animációt (a terjedelmet is alaposan megnövelve), amelyek ugyan kellemes látványt nyújtanak, de nem illeszkednek szervesen a játék menetéhez. Ráadásul ezek nélkül a program biztosan jól futna kisebb teljesítményű gépeken is.

Meg kell említenem még egy, a játék betöltésekor jelentkező programhibát. A futtatáshoz minimum 3 MB XMS memória szükséges, de a program a rendelkezésre álló mennyiségből egy helyi értékkel kevesebbet észlel (pl. 3,2 MB helyett 320 KB-ot). Ezért ha megjelenik a figyelmeztető szöveg az elégtelen memóriáról, nem biztos, hogy neki kell esnünk a gépünk átkonfigurálásának. A kérdésre, hogy folytatódjon-e a játék betöltése, válaszoljunk nyugodtan igennel, s a továbbiakban minden simán fog menni.

„A NEMZETKÖZI HELYZET FOKOZÓDIK"

Ha kigyönyörködtük magunkat az intró látnivalóiban, egy világtérkép tárul a szemünk elé. A bal felső sarokban látható „Files" feliratra kattintva egy menübe jutunk, ahol játékállást menthetünk-tölthetünk, szabályozhatjuk a zene és az





effektek hangerejét, beállíthatjuk, hogy kívánunk-e animációkat látni, valamint kiléphetünk a játékból. (Állást menteni csak egy-egy küldetés befejezése után lehet.) A térképen a megfelelő zászlót választva dönthetünk arról, hogy (a program alcíme szerint) a Szabadság Védelmezőjeként a felkínált három helyszín közül hol fogunk szétcsapni a rosszfiúk között. Egy helyszínhez kilenc küldetés tartozik, amelyekről az admirálisunk személyesen tájékoztat minket. (Teljesítményünk értékelését szintén tőle halljuk majd.) A földrajzi régiók és a fiktív szituációk a következők:

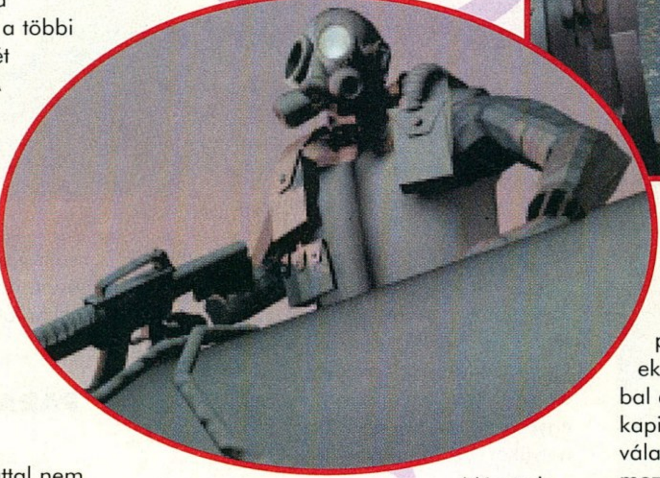
1. Az Atlanti-óceán északi része. A konfliktus abból származik, hogy Oroszországban a keményvonalas nacionalisták kerültek hatalomra, akik a „régi dicsőség" helyreállításán fáradoznak. A Szovjetunió egykori tagállamait a hatalmukba kerítették, s most már a többi kelet-európai ország függetlenségét fenyegetik. (Oh, no more USSR!) A NATO erők utánpótlási vonalait nekünk kell biztosítanunk az óceánon, miközben az élvonalbeli orosz haditechnikával kerülünk szembe: lesznek itt TU-22M (Backfire) bombázók, Akula osztályú tengeralattjárók, Kirov osztályú csatacirkálók, Kijev és Kuznyecov osztályú repülőgép-hordozók – szóval minden, amiről egy lőgyapot-szakállú admirális álmodhat.

2. A jól ismert Perzsa-öböl. Ezúttal nem az irakiak, hanem az irániak kavarják a .. vizet az Öbölben. Zavarják a kereskedelmi hajózást, zaklatják más országok tankhajóit; mi pedig nem szeretnénk, ha nem jutna benzin az autónkba. Ezért az irániak viszonylag modern, jórészt az egykori Szovjetunió országaiból származó hadihajóit – rombolókat, fregattokat – minél előbb a víz alá kell küldeni. (Kivéve a Kilo osztályú tengeralattjárókat, mert azok már ott vannak.) Az Öböl forgalmas vizein még külön gondot jelent, hogy ne tévesszük össze a semleges hajókat az ellenségesekkel.

3. Észak-Korea. Kim Ir Szen, a Nagy Vezér leszármazottai elérkezettnek látják az időt az ország egyesítésére. Invázióra készülnek Dél-Korea ellen, s közben (az Öböl-háborúból jól ismert) Scud-rakétákkal – esetleg nukleáris töltettel – lövik Japánt. (Beismerem, én nem egészen értem az összefüggést. A program készítői talán úgy gondolták, ha atomfegyver alkalmazásáról van szó, abból Japán nem maradhat ki?) Az északiak parti flottája jobbára kis méretű egységekből áll, s a légierejük sem túlságosan modern. Ezt a hátrányt viszont hatásosan ellensúlyozzák a partra telepített rakétaállások. Ráadásul a Scudokat is (itt No Dong a nevük) nekünk kell leszednünk; erre használhatók a Vicksberg rombolóra telepített LEAP rakéták.

KOMÁMASSZONY, HOL A KURZOR?

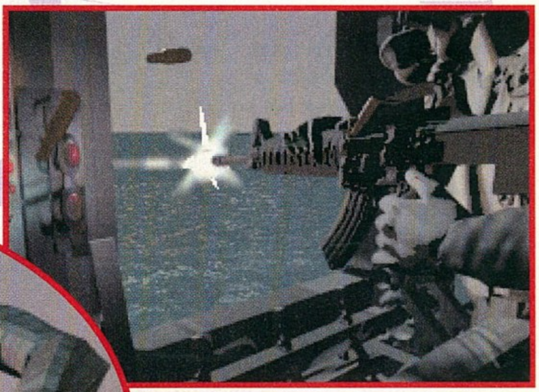
Az eligazítás után a hajóhídon (bridge) találjuk magunkat. Itt – azon kívül, hogy körülnézünk – nemigen tudunk csinálni semmit.



Nézzünk hát körül. A hajóbelsőt ábrázoló szép SVGA képeken az egér segítségével mozoghatunk. A képernyő valamelyik széle felé közelítve a kurzort, annak alakja egy jobbra vagy balra mutató nyíllá változik, s a bal egérgomb lenyomásával a látószög 60°-kal elfordul. Ahol a nyíl fölfelé mutat, ott előre tudunk lépni. Az ajtókon a kurzor formája is ajtószerűvé válik; ilyenkor átléphetünk a következő helyiségbe. Viszont nem feltétlenül kell így „végiggyalogolnunk" a hajón, ha egy másik terembe akarunk eljutni. A képernyő alján található menüsoron az aktuális idő (mármint a játéké) kijelzése, valamint az idő gyorsítására-visszalassítására szolgáló nyilak mellett a fontosabb helyiségek nevei szerepelnek. Ezek valamelyikére kattintva, közvetlenül odakerülünk. (Ugyanezt a hatást gyorsbillentyűkkel is elérhetjük, a lista a leírás végén található.)

Ha valamelyik tárggyal kezdeni lehet valamit, azt a kurzor alakjának megváltozása jelzi. Így például a kapitány kabinjában (cabin) kinyithatjuk a vízcsapot (sss) és megpiszkálhatjuk a kávéfőző mellett álló kaktuszt (aú). A videomagnót elindítva pedig a játék intrójában látottakhoz hasonló animációkban lehet részünk. A kurzor nagyító formát ölt, ha valamit közelebbről is megvizsgálhatunk, mint például a térképet a róla elnevezett szobában (map room). A térkép néha hasznos információt is tartalmaz – egy irányt vagy földrajzi nevet, amelyet az admirális megemlített az eligazításon –, de többnyire nem sok hasznát vesszük.

A híradós szobában (comms) viszont már megerőltető feladataink lesznek. A program készítői egy szerepjátékot idéző részletet építettek be ide: párbeszédeket kell lefolytatnunk, amelyeknél feleleteinket több lehetőség közül választhatjuk ki, s ezek befolyásolják az események további menetét. A játék automatikusan

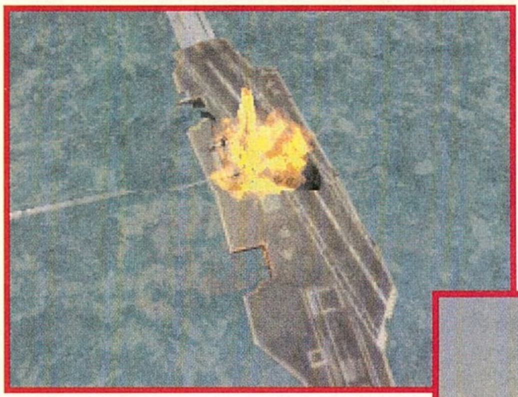


idekapcsol, ha valakinek közlendője van számunkra. Miután ezt meghallgattuk (olvashatjuk is), a csevegés folytatásához vigyük partnerünk arcképére a kurzort (amely ekkor „pipa"-jellé alakul), s nyomjuk le a bal egérgombot. Ekkor megjelenik a kapitány arca, s mellette egy válaszlehetőség szövege. Erre a szövegre mozgatva a kurzort, alakja sorváltó jellé változik, s kattintással lapozhatunk a feleletek között. Ha megtaláltuk a kedvünkre valót, mutassunk ezúttal a kapitányi főre (a kurzor – mondanom sem kell – ismét formát vált, most egy megafont ábrázol), nyomjuk meg a gombot, s felhangzik a szózat. Folytassuk ezt mindaddig, amíg már csak a telexgép fölötti üres falfelület néz szembe velünk. (A gyakorlatban ez az egész jóval egyszerűbb, mint leírva.) Az első iráni küldetésben például – amelyet tanpályának szántak a program alkotói – arról folyik a diskurzus, hogy a szétlövendő olajkitermelő platformok

személyzetét előre, vagy inkább utólag figyelmeztessük-e. (A helyes megfejtést beküldők között különféle kurzorokat sorsolunk ki.)

MOST JÖN A JAVA!

A bejárható helyiségek sorában utoljára hagytam a legfontosabbat: a CIC-t, vagyis a Combat Information Centert,



ahonnan nemcsak saját hajónk, hanem akár egy teljes kötelék tevékenységét is irányíthatjuk. Innen, pontosabban a különféle érzékelő- és fegyverrendszerek konzoljairól tudjuk figyelemmel kísérni és megváltoztatni az eseményeket, tehát lényegében itt zajlik maga a játék. A hajó más részei inkább csak kiegészítő, dekoratív szerepet kaptak a programban. Fordítsuk hát komolyra a szót, s vegyük sorra a kezelőszerveket!

A CIC-be belépve, a jobb szélen látható konzol az All Contacts Screen. Ennek kettős funkciója van: innen irányíthatjuk az összes saját egység (nemcsak a hajók!) mozgását, valamint megfigyelhetjük az összes észlelt (légi, felszíni és víz alatti, saját és idegen) egység helyzetét. (Az All Contacts melletti három képernyő ugyanezt tudja, csak külön-külön a légi, felszíni és víz alatti objektumokkal.) A mozgás vonalát az érintendő pontok (waypoint) megadásával tűzhetjük ki, mégpedig a Windows alatt futó programokból ismert „Drag and Drop" technikával. Ha egy meglevő waypoint helyét akarjuk módosítani, vigyük rá a kurzort, s az egér bal gombjának lenyomva tartása mellett, húzzuk arrébb. Új pont létrehozásánál tegyük ugyanezt, csak a jobb oldali gombbal. A waypointra kattintva, információt kapunk az arra az útszakaszra megadott sebességről; ha még egyet kattintunk, egy skálát kapunk, amelyen beállíthatjuk a kívánt értéket. Repülőknél és tengeralattjáróknál a pálya magasságát, illetve mélységét is meg kell adnunk.

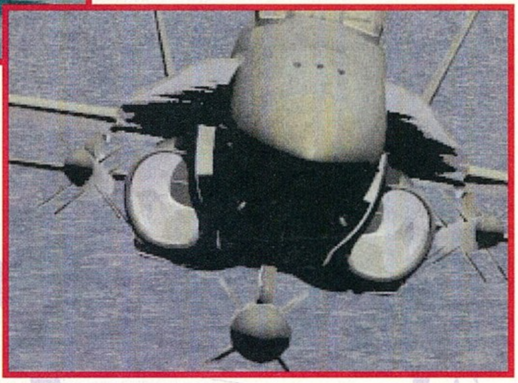
Az érzékelő rendszerek szabályozására szolgál a Sensor Screen. A jobb felső sarokban levő kapcsolókra kattintva tudjuk üzembe helyezni a légteret és a felszínt figyelő radarokat, valamint az aktív szonárt. A kapcsolók alatti nyomógombokkal pedig ezen rendszerek hatósugarát jeleníthetjük meg. Mielőtt azonban kapcsolgatni kezdenénk, ki kell jelölnünk a képernyőn, hogy az utasítások melyik egységünkre vonatkozzanak. Ezen – és az összes többi – konzolon a különféle egységek helyzetét szimbólumok ábrázolják. Ne riadjunk meg, elvégre már Baudelaire is megmondta: „Jelképek erdején át visz az ember útja...". A kör saját, a négyzet azonosítatlan, a rombusz pedig (tudom, a négyzet is rombusz; szóval itt egy csúcsára állított négyzetre gondolok) ellenséges egységet jelöl. Ugyanezt a színek is kifejezik: a saját az fehér vagy kék, az azonosítatlan zöld, az ellenség piros. A teljes kör, négyzet és rombusz felszíni objektumra utal; ha ugyanezen idomoknak csak a fölső fele látszik, akkor légi, ha az alsó

fele, akkor víz alatti eszközről van szó. Nyugi, már nincs sok hátra... Ha a légi objektum jelében egy M betű látható, akkor az egy rakéta; ha pedig „szarvai" vannak, akkor helikopter. A T betűs víz alatti szimbólum nem lehet más, mint torpedó.

Szintén a CIC-ben található a Moboard, egy helyzetjelző tábla, amelyen a kötelék egységeinek a saját hajónkhoz (Bunker Hill) viszonyított pillanatnyi pozícióját láthatjuk, illetve állíthatjuk be. Ha rögzített formációban szeretnénk mozgatni hajóinkat, helikoptereinket, stb., akkor az egységeinknek a waypoint kijelölésével azonos módszerrel adhatjuk meg egyenként az új formációban elfoglalandó helyüket. Ezután már külön nem irányíthatjuk őket, csak miután töröltük a rögzített pozíciót. Ezt a formációról leválasztani kívánt egységen alkalmazott, jobb gombos kattintással érhetjük el.

Végre elérkeztünk a fegyverrendszerek kezeléséhez. Külön konzol szolgál a légi, a felszíni és a víz alatti támadások vezénylésére (Air, Surface, Sub Attack Screen), valamint az ágyúzásra (Gunnery Control). A működése azonban mindegyiknek azonos, szerencsére. Bal gombos kattintással kijelöljük azt az egységet, amelyikkel tüzelni akarunk, majd ugyanígy választhatjuk ki az alkalmazni kívánt fegyvert a képernyő jobb oldalán megjelenő listából. (Az aktuális fegyver hatósugarát piros kör mutatja a térképen.) Már csak a célpontra kell rámutatnunk egy jobbos kattintással, s aztán nyomhatjuk is a tűzgombot (alul, középen). Valamennyi támadó képernyő alkalmas a készültségben levő légierő bevetésére is. Ehhez váltsuk át a Stores/Aircraft kapcsolót, s ekkor a fegyverek listája helyén a rendelkezésünkre álló repülők, helikopterek felsorolása jelenik meg. Duplán kattintsunk rá a kívánt gépre, s az ekkor feltűnő opciók közül (amelyek a bevetés jellegét határozzák meg, pl. intercept: ellenséges repülőgépek elhárítása; seastrike: tengeri célpont támadása) válasszuk a nekünk megfelelőt, s a tűzgombbal indítsuk útjára a madarat. A fegyverzet-lista alján látható színes csík az időjárás állapotát jelzi. A csík meghosszabbodása, s színének zöldről sárgára, majd sárgáról pirosra való változása az idő rosszabbodására figyelmeztet. Tengeribetegséget ugyan viharban sem kapunk, de bizonyos érzékelők – elsősorban a szonár – hatásfoka sokat gyengül, s az egyéb rendszerek is hajlamosabbá válnak a hibákra.

Előfordul, hogy a megátalkodott ellenség visszalő. Ennek hatásait vizsgálhatjuk a Damage Control Screenen. Itt semmi tennivalónk nincs,



csak tájékozódhatunk a hajó állapotáról: a sérült, de javítható részek sárga, a javíthatatlanok piros keretben jelennek meg.

PARANCSOK FŰNEK-FÁNAK

Az AEGIS-rendszer egyik előnye, hogy összehangoltabbá, könnyebben irányíthatóvá teszi az egységek tevékenységét a köteléken belül. Jó példát nyújt erre a játékban a High-Level Orders menü is, amelyet a CIC-be belépve, a nekünk háttal álló tengerészre (egyébként ő az elsőtiszt) kattintva hívhatunk elő. Ez a menü lehetővé teszi, hogy az irányításunk alá tartozó egységek közül egyszerre többnek – vagy akár mindegyiknek – egyidőben adhassuk ki ugyanazt a parancsot. A megjelenő listán jelöljük ki, hogy kiknek szól majd az utasítás, s azután a következő lehetőségek közül válogathatunk:

Disengage – érvénytelleníti a korábbi Engage parancsot.
Retreat – hajók távolodnak az ellenségtől, repülők visszatérnek bázisukra.
Engage – az ellenség megsemmisítéséhez elegendő erejű tűz.
Speed – nulla, negyed, fél és teljes sebesség állítható be.
Heading – haladási irány megadása, égtájanként. (Az utóbbi két parancs segítségével waypointok nélkül navigálhatunk.)
Sensors – az érzékelő berendezéseket kapcsolhatjuk ki-be és automata üzemmódra. Utóbbi esetben az egységek csak akkor működtetik a szenzorokat, ha megtámadják őket, vagy ők maguk nyitnak tüzet. Figyeljünk arra, hogy a be- és kikapcsolt állapot jelzését könnyű összetéveszteni: nincs köztük olyan nagy különbség.)
Status – beállíthatjuk, hogy az AEGIS számítógépes rendszere bizonyos feltételek mellett, előre meghatározott módon, önállóan kezelje a fegyverrendszereket. Ez egy nagyon fontos menüpont, mert itt beprogramozhatjuk, hogy az egységeink adott helyzetben hogyan viselkedjenek, anélkül, hogy magunknak kellene „kézi vezérléssel" beavatkoznunk. Az itt megadott feltételekhez hozzárendelhetjük a céljainknak megfelelő automatikus reakciókat:

FELTÉTELEK

Detect friend – saját egység észlelése.
Unidentified – azonosítatlan egység észlelése.
Known hostiles – ellenséges egység észlelése.
Weapons fired – az észlelt egység tüzet nyit.
US ships hit – valamelyik hajónkat eltrafálták.

REAKCIÓK

Use full force – tüzelés kétszer annyi fegyverrel, mint amennyi elméletileg a célpont megsemmisítéséhez szükséges; készenlétben levő légi egységek bevetése.
Blow them away – ugyanaz, mint az előző, légierő bevetése nélkül.
Kill them – tüzelés annyi fegyverrel, amennyi elméletileg a célpont megsemmisítéséhez szükséges
Disable them – tüzelés feleannyi fegyverrel, mint az előző pontban.
Single rounds – csak egyes lövés.
Continue as before – az egység folytatja a korábbi parancs végrehajtását.
Hold your fire – az egység csak a felé tartó fegyverek ellen védekezik, egyébként nem lő.
Retreat from them – az egység távolodik az ellenségtől.
Stand fast – semmilyen körülmények között sem tüzel az egység.
Fire if fired on – ha rálőnek, az egység egyes lövéssel válaszol; ha a saját hajó károsodása 50%-os vagy nagyobb, akkor a kill themmel megegyező reakció.

HA RÁNK SZAKAD AZ AEG IS...

Az ebbe a műfajba tartozó játékokhoz közismerten lehetetlen részletes, minden lépésre kiterjedő megoldásokat kínálni. Én is csak az elinduláshoz adnék néhány tippet. Mindjárt a küldetés kezdete után kapcsoljunk a High Level Commands menüjéhez. Helyezzük üzembe az összes egységünk minden szenzorát. Ez ugyan azzal a hátránnyal jár, hogy minket is könnyen megtalálnak, de ennél nagyobb a baj, ha mi vesszük észre későn az ellenséget. Az automatikus reagálást állítsuk be úgy, hogy egységeink feltétlenül lőjenek a nyilvánvalóan ellenséges objektumokra. Saját erőinket ne nagyon szórjuk szét, mert úgy nem tudják egymást hatásosan támogatni. Elsősorban az All Contacts képernyőn tartsuk rajta a szemünket, ha nem akarjuk, hogy kellemetlen meglepetések érjenek, s az ellenség harci eszközeit lehetőleg minél

korábban, minél távolabbról semmisítsük meg.

Tartalmát tekintve gazdag program a Ticonderoga. A küldetések változatossága, a sokféle saját és ellenséges egység, a temérdek fegyverfajta mind hozzájárul ehhez. Hogy a játék még a „bőség zavarában" sem válik áttekinthetetlenné, az már önmagában is bizonyítja, hogy a programozók nem szimulálták rosszul az AEGIS-rendszert. A hajók közötti szoros és összehangolt együttműködésnek, s ugyanakkor az egységek önálló, részben automatikus reagálási lehetőségének köszönhető, hogy a játék a bonyolultabb küldetéseknél is kezelhető marad. Ennek ellenére úgy vélem, hogy az alkotók a játszhatóság érdekében engedhettek volna még a valósághűségből. Így a Ticonderogát kizárólag a stratégiai-szimulációs programok híveinek ajánlom, mások nem nagyon fogják megkedvelni.

Gémóver

BILLENTYŰZETPARANCSOK

F1 – hajóhíd
F2 – CIC
F3 – híradós szoba
F4 – térképszoba
F5 – kabin
F6 – animációk (kilépés: bal egérgomb)
F7 – High Level Orders
F8 – Damage Control Screen
F9 – választás a Contact Screenek között
F10 – mentés, töltés, stb.
1 – All Contacts Screen
2 – Sensor Screen
3 – Air Attack Screen
4 – Surface Attack Screen
5 – Sub Attack Screen
6 – Moboard
7 – Gun Control Screen
Shift R – kilépés a küldetésből
S – idő gyorsítása
X – idő lassítása
Tab – váltogatás a saját egységek között
Enter – váltogatás az ellenséges és azonosítatlan egységek között
Space – tűz a választott fegyverrel

MINDSCAPE

– Túlságosan elvont, nem eléggé élményszerű

+ A szimuláció komplexitása

MS DOS 5.0
486SX
4 MB RAM
SVGA
15 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

72%

Aki játszott már a Shadow of the Comet című játékkal az bizonyára nagyon várta már a folytatást. A H. P. Lovecraft novellán alapuló történet annyira népszerű lett, hogy nekiálltak a következő résznek. Volt szerencsém az első epizódhoz és mondhatom nem voltam igazán letörve, mikor meghallottam, hogy készítik a folytatását. A történet szerint az időben egy kicsit később vagyunk, mint a Shadow of the Comet-ben. Most 1937-et írunk és a világ egyik fele buzgón igyekszik kirobbantani egy újabb világháborút. A világuralom elérésének érdekében szinte minden eszközt bevetnek.

A H.M.S. Victoria éppen a déli sark közelében igyekszik felszedni egy titokzatos norvég kutatót és annak három jéggel borított ládáját. Szerencsétlenségükre azonban egy német vadászbombázó kiszúrja őket és megtizedeli a legénységet. A tengeralattjáró légvédelmi ágyújával végül sikerül leszedni, de a harc hevében megsérül az egyik láda és egy csáp elkapja a közelben tartózkodó angol tisztet és eltűnik vele a mélyben. Itt lépünk be a történetbe Ryen hadnagy szerepében.

Igen, azt hiszem, hogy valahogy így kell kinéznie egy igazi 95-ös CD-s programnak. Ezen a CD-n minden megvan amit csak ember kívánhat. Választhatunk VGA és SVGA felbontás között, a mazohisták pedig akár az Ablakok alól is játszhatnak (meg is érdemlik).

Van annyira intelligens a program, hogy felajánlja azt a lehetőséget, hogy felmásoljunk több mint 200 MB anyagot a winchester-re és onnan játszunk vele. Ez a lehetőség nagyban felgyorsítja a játékmenetet és szinte teljesen megszünteti a töltögetés közbeni várakozásidőt.

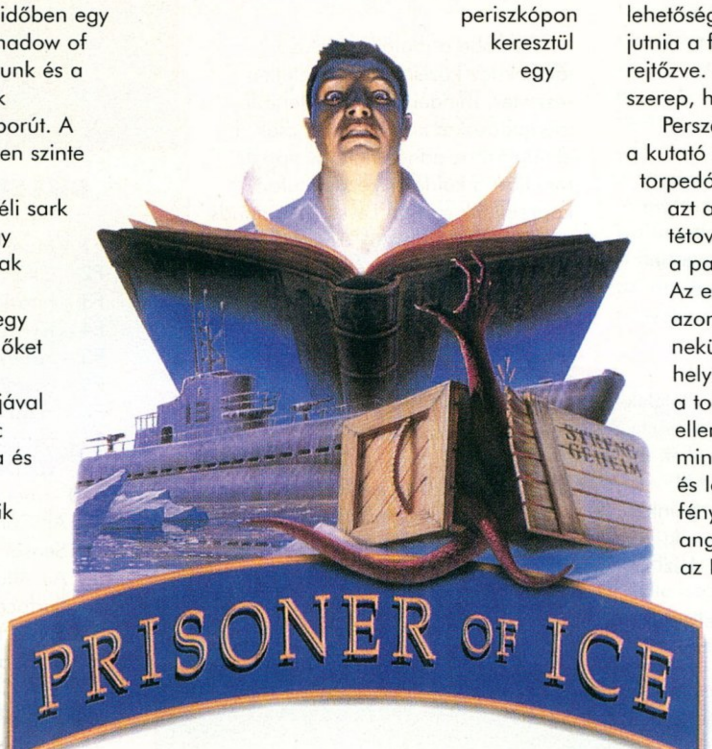
A kezelés is borzasztóan egyszerű, csak egy egérre van szükségünk. Persze a hardware igény is a '95-ös normáknak felel meg. Minimálisan 486DX-33-at igényel a POI. VGA módban megelégszik 4MB RAM-mal, de az SVGA megjelenítés csak 8 MB-on indul el. Egyetlen negatívumként csak a könnyűségét tudom megemlíteni.

Remélem nem ez lesz a standard a közeljövőben. A Full Throttle is mekkora játéknak tűnt, s mi lett belőle. Sajnos ez a POI-ra is jellemző. Nem egészen egy nap alatt be lehetett fejezni. Kár érte, mert igaz, hogy a Discworld nem volt SVGA, de azért egy nagyságrenddel jobb volt mint a Prisoner of Ice. Ennyi előzetes után nézzük a teljes leírást.

A történet kezdetén a H.M.S Victoria parancsnoki hídján állunk. A kapitány éppen jelentést ad a történtekről a főhadiszállásnak. Azt az utasítást kapja, hogy a ládákat semmilyen körülmények között sem szabad kitenni hő hatásának.

A sajnálatos haláleset miatt mi lettünk rangban a másodikok a tengeralattjárón.

A rádiós hirtelen erős sonarjelet fogott, mely erős ütemben közeledett felénk. A periszkópon keresztül egy



német felségjelű rombolót pillantott meg a kapitány. Rövidesen víz alatti bombák kezdtek el robbanni körülöttünk. Egyet be is kaptunk, melynek következményeképpen tűz ütött ki a raktérben. Egy gyors oltás után a kapitány ellenőrizni akarta a

ládákat. Szerencsétlenségére az egyiket borító jégpáncél megolvadt és egy csáp berántotta a ládába. Egyetlen dolgot tehettünk, átvettük a tengeralattjáró parancsnokságát.

Legelőször is jelenteni kell a rádión a kapitány halálát. A kívánt frekvenciát csak a legénység egyes tagjainak kihallgatása után tudjuk meg. Időközben felébredt az a norvég kutató is, aki a ládákat megtalálta. Teljes önkívületben kiabált egy ismeretlen nyelven. A néhai kapitány magnetofonjával fel is vehetjük a mondandóját. Ekkor történik a második szerencsétlenség. Az a különös szörnyeteg, amely olyan könnyedén végzett a kapitánnyal kitört a hídra. Gyorsan játszuk le neki a tudós kántálását. A hatás nem is maradt el, rövid tekergés után teljesen eltűnt a hajóról.

A hajót ért robbanások azonban teljesen megrongálták a szivattyúkat, így nem tudott felmerülni a gép. Egyetlen lehetőség maradt. Valakinek fel kellett jutnia a felszínre egy üres torpedóba rejtőzve. Persze minket ér az a megtisztelő szerep, hogy eljátszuk a cirkuszi akrobatát.

Persze ez sem ment zökkenőmentesen, a kutató valami oknál fogva bezárkózott a torpedóvető termébe, és félig vízalá tette azt a termet. Nem maradt sok idő a tétovázásra. A torpedókamra bejáratát a parancsnoki hídról lehet irányítani. Az ezért felelős elektromos berendezés azonban egy kicsit megsérült, ezért nekünk kell azt rendbehozni. Hozzuk helyre az áramellátást és másszunk le a torpedókhoz. A víz eltüntetése után ellenőrizzük, hogy nálunk van e minden ami a túléléshez szükséges, és lövessük ki magunkat. A terv fényesen bevált, hamarosan egy angol cirkáló fedélzetén hajókázunk az Edward bázis felé.

Sear kapitány meleg fogadtatásban részesített minket és gratulált az eddigi sikereinkhez. További parancsokat Quincy törzsőrmestertől fogunk kapni. A kapitány távozását kihasználva kutassuk át a szobát és vegyünk fel minden használhatónak ítélt tárgyat. A törzsőrmester elég barátságtalan, de ne nehezteljünk rá nagyon, hisz ez a dolga. Egy rejtélyes haláleset eléggé felkavarja a bázis mindennapos életét. Úgy tűnik, ezt is a rejtélyes idegen lények számlájára írták. A napostiszt asztaláról vegyük fel a kémnő által megszerzett titkos filmet és vigyük el a vetítőbe. Az ügyeletes mozigépész éppen akut nikotinhiányban szenved, elveinkkel ellentétben szánjuk meg egy szál cigivel. A film egy a már jól ismert idegen lényt mutatja be akció közben.

Úgy látszik, hogy a náciknak sem sikerült teljesen uralmuk alá hajtani. A norvég kutatót az alagsorban őrzik, de oda csak fényképes paranccsal lehet belépni. A fényképet a személyi aktánkon találjuk meg, csak valahogy le kell fejteni az aktáról. A széf kombinációjával már nem lehet probléma megszerezni a kapitány bélyegzőjét és kiállítani a saját nevünkre egy belépési engedélyt. A biztonsági őrök simán be is veszik a dolgot, és bemehetünk a szigorúan őrzött kórházblokkba. A raktárban megtalálhatjuk a szerencsétlen fickó hulláját begyömöszölve egy kofferbe.

Nem valami szép halál. Következő utunk vezessen a dokihoz. Képzett titkos

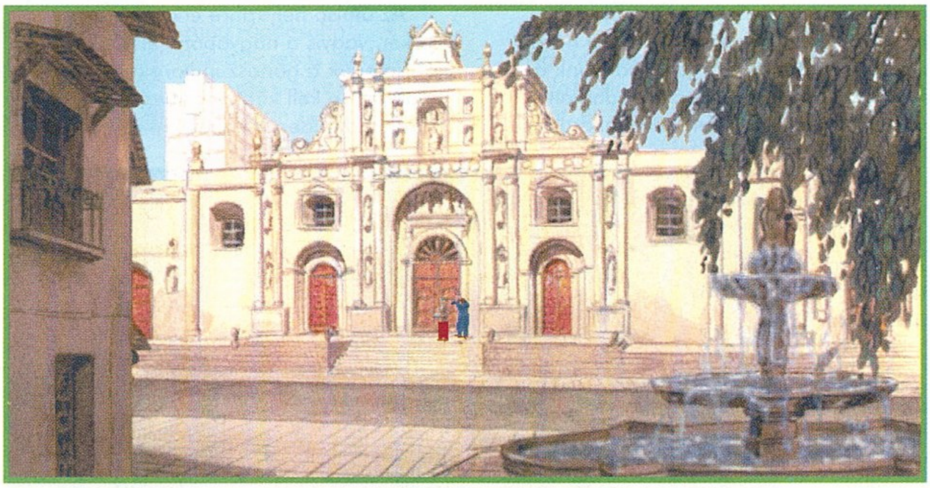
ügynöknek nem okozhat gondot egy jó kis betegséget szimulálni. A doki segítőkészségét kihasználva lopjuk el az albumát és vásároljuk meg vele a fegyvermester jóindulatát. Most már mint régi barátok csevegtünk egymás gyűjtőszenvedélyéről. Mindez a cécó azért kellett, mivel az irattár bejárata a fegyverkamrából nyílik. Egy túlbuzgó őr azonban semmiféleképpen nem akar beengedni minket.

Egy elég veszélyes elterelő hadműveletet kell végrehajtanunk. Csináljunk egy kis tüzet a papírkosárban, ami érthetően nagy riadalmat okozott a robbanóanyagokkal dugig megrakott raktárban. Az őrök távozása után már nincs akadálya a bázison szolgálatot teljesítők adatainak megvizsgálásának. Illetve csak annyi, hogy valaki ellopta őket. Közben beütött a villám...

A kórházban elszabadult egy idegen. Szegény törzsőrmester már csak annyit tudott mondani, hogy keressük a követ mielőtt szétmarcangolta volna a szörny. A vérből rajzolt pentagrammát azonban ő sem tudta áttörni. Gyorsan keresni kellett valamilyen hatásosabb dolgot, mert ez az egyszerű rajz csak ideig óráig tudja feltartóztatni a fenevadat. A törzsőrmester utolsó szavai nyomán hamar megtalálhatjuk a varázskövet és Spears kapitány titkos dossziéját. Ebből világosan kiderült, hogy ő volt az áruló és valójában német kém. A kő segítségével rövid úton megszabadulhatunk a bestiától, majd rövid eligazítás után Argentína pampái felé repülünk.

A kapitány dokumentumaiból kiderül, hogy egy bizonyos John Parker nevű tudós iránt nagy érdeklődést tanúsít a német titkosszolgálat. Az okkult tudományokkal foglalkozó szakembernek nem ez az első találkozása ezekkel a lényekkel.

A szóbeszéd szerint már egyszer a húszas évek végén szembekerült ezzel a szektával, és akkor épphogycsak sikerült megúsznia a dolgot. Informátorok szerint mostanában az argentin Nemzeti



Könyvtárban kutat ősi kultúrák után. Itt találkozunk Parker lányával, aki amellett hogy igen szemrevaló, még roppant értelmes is. A könyvtár vezetője készségesen segít mindenben, egy ősi rigmust is átad, mely Parker szerint hatásos az idegenek ellen.

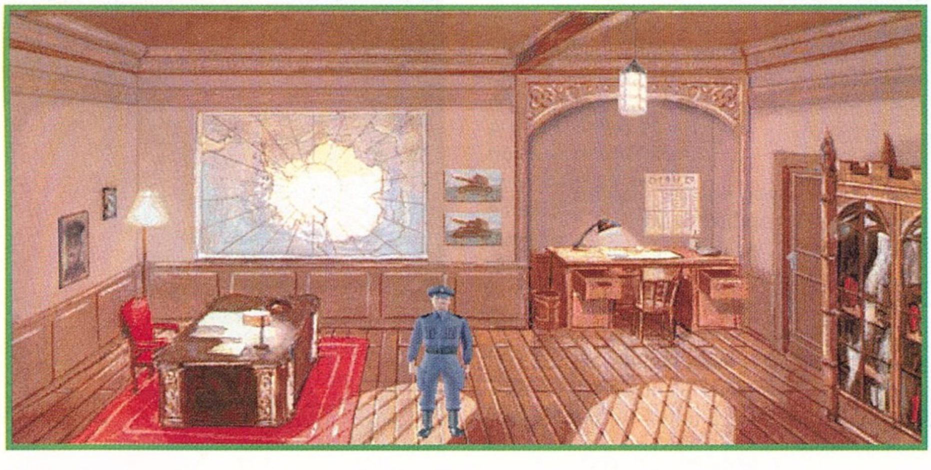
Parkerrel sajnos nem tudtunk találkozni, mivel néhány nappal ezelőtt eltűnt egy felbecsülhetetlen értékű műtárggyal együtt. Egy ősi nép napkorongja veszett el, a rendőrség lopással vádolja a tudóst, de a direktor szerint csak megpróbálta elrejteni valakik elől. Ebben a pillanatban egy náci ügynök rontott be a szobába. Fegyverével mindenkit sakkban tartott, a diszket követelte. Látszott rajta, hogy elszánta magát arra, hogy mindenkit lemészárol, mikor különös dolog történt.

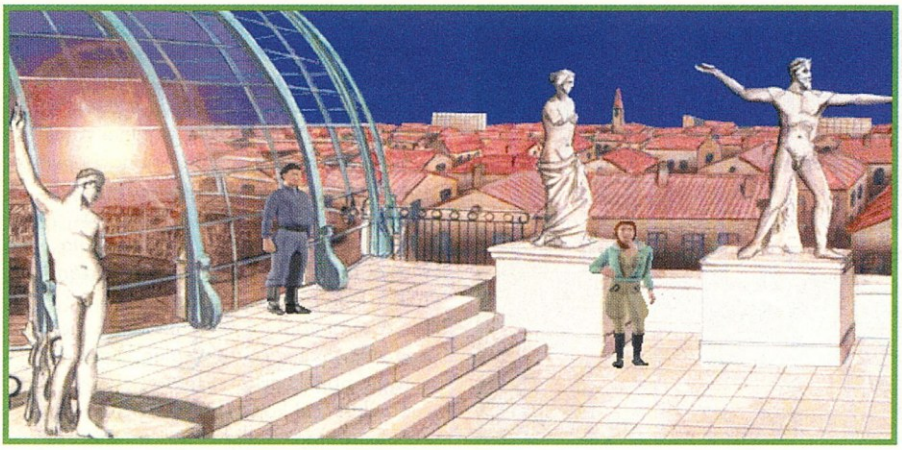
A semmiből mi érkezünk meg, majd egy különös fegyverrel végleg kivonjuk a forgalomból a fickót. Ezután néhány másodperccel köddé válik az ikerképünk. Az utcáról már hallatszottak a rendőrség szirénái, ezért gyorsan el kellett bújnunk a lánnyal együtt. A könyvtár bezárása után tudunk csak előmerészkedni.

Parker rengeteget dolgozott a könyvtárszobában, ezért arra tippeltünk, hogy valahol ott van elrejtve a medál. Néhány egyszerű csapda után kijutottunk a teraszra. Az itt található szobrok egyikének a kezében megleljük a keresett korongot. Sajnos a németeknek mindenhol vannak kémeik, ezért hamarosan fogságba esünk a lemezzel együtt.

Egy sarkköri katonai bázison kötünk ki, ahol rajtunk kívül még három másik foglyot is rabságban tartanak. Az egyikük a legendás John Parker, aki röviden elmeséli a Nagy Öregekkel történt első összetűzését.

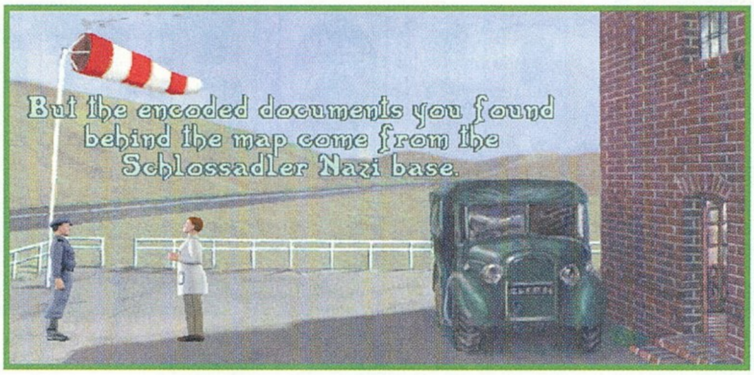
„Mint fiatal újságíró érkeztem Illismuthba a húszas évek végén. Lord Boleskin rejtélyes megőrülésének a körülményeit akartam megvizsgálni közelebbről. Már a megérkezésemkor is éreztem, hogy valami baljóslatú dolog van készülőben. Szerencsémre sikerült felfedeznem egy titokzatos szektát, amely azt tűzte ki célul maga elé, hogy egy dimenziókapun keresztül a Földre ereszt három kegyetlen istent. Egy indián varázsló segítségével végül is sikerült meghiúsítanom a tervüket, de tudtam, hogy csak idő kérdése és újra próbálkozni fognak Ctulhu hívei. Meg kell szöknöd a nácik karmai közül és figyelmeztetned kell a világot a fenyegető veszélyre."





Tovább nem is tudtunk beszélgetni, mivel az őrök kirángatták Parker-t a többi fogollyal együtt. A mi cellánkba bejött egy német tiszt és megparancsolta, hogy írjunk egy megnyugtató jelentést a főhadiszállásnak.

Ha ezt megírjuk akkor biztosan kivégeznek, ezért inkább dugaszoljuk el vele a mosdót. A belépő őrt üssük le a sámlival, majd meneküljünk el a szellőzőnyíláson keresztül. A három foglyot éppen fel akarták falatni egy randa, nyálas szörnnyel. Szerencsére éppen idejében érkeztünk, a könyvtárból hozott rigmus segítségévelmegszabadultunk a fenevadtól. Valami zavar támadhatott a varázslat használatakor, mivel akaratlanul is aktivizáltuk az időgépet és hirtelen 2037-ben találjuk magunkat.



Itt a számítógép segítségével sok mindenre választ kaptunk. Kiderült, hogy Parker-nek és a lányának sikerült megszöknie a bázisról. A számítógép képernyőjén a fia hagyott üzenetet az utókornak. A németek egy olyan hatalmat szabadítottak a világra, amely még az ő erejüket is messze felülmúlta.

Hamarosan az egész világon hemzsegtek az idegenek. Parker fia szakértő lett ebben a témában és hamarosan megalkotott egy plazmafegyvert, BFG9000 kódnévvel. Ennek segítségével tudta megvédeni ezt az állomást az egyre erősödő támadások ellen. Közben megszületett a fia, Yan Parker is. Az egyre reménytelenebbé váló csatározások elől elküldte a fiút a múltba, a huszadik századba. Egy megbízható katonája, Spears hadnagy kisérte el erre a veszélyes útra.

Az üzenet meghallgatása után kezdett letisztulni a történet. Tehát mi vagyunk John Parker unokái. A nyakunkban talált tábla segítségével kaptuk a Ryan nevet, pedig ez nem más, mint a parkeR YAN névből összerakott töredék. A bázison található alkotóelemekből csináljuk meg a plazmafegyvert és keressük meg a napdiszk másolatát. Éppen jókor tértünk vissza a jelenbe. A gonoszok már elindultak Illismuth-ba, hogy a kőoltár előtt megidézzék a Nagy Öregeket. Nem hagyhatjuk, hogy tervük sikerrel járjon ezért menjünk oda mi is.

Az utolsó helyszínre érkeztünk meg. Parker, vagyis a nagyapánk elbeszéléséből jól ismerjük a gonosz indián tanyáját. Egy kőoszlopon kell kirakni a megfelelő párokat. Minden istenhez ki kell választanunk a neki megfelelő elementált. Siker esetén egy varázskönyvet és egy megfelelő fegyvert szerezhetünk be. A kijárat fele találunk néhány egyszerű csapdát, de komoly gondot egyik sem jelent.

A folyón átkelve szó- és kardpárbajt vívhatunk Spears kapitánnyal. Tőle tudhatjuk meg a hiányzó részleteket a származásunkról. Éppen időben érkezünk a szertartásra. A kard és a könyv segítségével nem lehet gond meghiúsítani a rosszfiúk tervét.

Az időgép még egyszer utoljára visszarepít nagyapánkhoz és nagynénénkhez. Az őrült náci őrnagy pedig valahol a messzimúltban boldogítja tovább az emberiséget.

Amint látjátok nem volt az a kimondottan nehéz kalandjáték. Sajnos ezt a programot is utolérte a multimédia átka. Mindent a szemnek, a fülnek és semmit az agynak. Kevesebb mint egy nap alatt végigjátszottam az egészet. Általában olyan helyeken szoktam elakadni, ahol valami apró tárgyat kellene meglátni, ilyen például a tű a doki asztalán. Nem tudom, hogy miért nem lehetett úgy megcsinálni mint az első részben. Ott egy fontosabb tárgyra a szemünkből kiinduló szaggatott vonal hívta fel a figyelmet. Nekem speciel sokkal jobban tetszett az első rész, mivel ott igencsak kellemes fejtörők nehezítették meg az életemet.

Ennél sokkal, sokkal többet vártam a Prisoner of Ice-tól. A Full Throttle mellett ez az év másik nagy csalódása. Nem hiszem el, hogy az olyan nagy cégek, mint a LucasArts és az Infogrames elfelejtették volna, hogy a játékosok a több mint tízezer forintjukért nem csak egy napot akarnak játszani. Egy vérbeli kalandjátékos inkább bosszankodik Rincewind hülyeségein, mint végigrohanjon fél nap alatt a POI-n. Mindezek ellenére technikailag le a kalappal a készítők előtt. Az SVGA grafika nagyon sokat dob az egészen és ez szerencsére nem megy a minőség rovására. A felmásolhatóság is sok időt megspórolt a tesztelés alatt, bár szívtam a fogam, mikor több mint 150 MB helyet elvett a winchester-ről.

Összegezve tehát, aki nem akar sokat szórakozni nehézkes, de annál élvezetesebb fejtörőkkel, az nyugodtan nekivághat. Az önbizalmát alaposan meg fogja növelni a sikerélmény. A többiek pedig vegyék elő a Shadow of the Comet-et. Az mind a történetben, mind a nehézségben messze felülmúlja a második részt.

Mocsy

INFOGRAMES

+A körítést tekintve igazán profi munka. Remekül összefűzték az előző történettel.
– Egy újabb program amit azzal a koncepcióval adtak ki, hogy a nem kalandjátékosok is könnyedén végigjátszhatják.

MS DOS 5.0
486DX/33
8 MB RAM
VGA vagy SVGA
10- KB HD
SOUNDBLASTER comp.

86%

THE ORION CONSPIRACY

Elég sokáig gondolkoztam, hogy na, vajon hogyan is kéne kezdenem ezt a leírást. Végül is már lassan fél éve nem írtam egy darab sort sem, meg miegymás, úgyhogy talán illett volna egy igazán cool kis firkálmányt összehoznom. Dehát...

Namost. A játék amiről írni készülök kimondottan rossz. Ezért aztán elég nehéz lett volna hozzá egy jó történetet kitalálni, amikor meg mégis volt ötletem, gép nem volt a közelemben, oszt én meg hírhedetten szenilis vagyok. Mit tehet ilyenkor az egyszeri újságíró? Elmegy a volt osztályfőnökéhez, benyakal egy liter bort, egy fél üveg Finlandiát, és elkezd ábrándozni, hogy hely, ha most egy kis latin-amerikai pánsípzenét játszhatna Ritával... Ah, álom, édes álom!

Szóval, mint már mondottam egy nagyon gyenge anyaggal állunk szemben. Annyira ugyan nem rossz, mint a Return to Ringworld, de még a legótvarabb Sierra játék színvonalát sem éri el. A történetre a címben szereplő konspiráció helyett inkább a kavarás szót lehetne akasztani, mivel bár a játék első felében gyakorlatilag semmi nem történik, a második felében már nem győzi kapkodni a fejét az ember, hogy le ne maradjon egy-egy eseményről.

A másik nagy csalódást az jelentette, hogy a dobozon öles betűk hirdették, hogy ez egy „felnőtt" kaland, 18 éven aluliak ne nagyon próbálkozzanak vele. Ennek ellenére gondolkodni egy sort se kellett. Egyszerűen meg kell találni az első fickót, akitől a történet indul, aztán az elárulja a következő lépést, aztán a rákövetkezőt, stb. Az egyetlen dolog ami miatt 18 éven felülieknek való lehet a stuff, az a mértéktelen fuckozásnak köszönhető, bár szerintem egy átlagos gyerek ennél hatványozottan többet használja ezt a töltelékszót.

A hangokról meg jobb nem is beszélni. A zene pocsék (nem csak rossz, vagy vacak, de kimondottan idegesítő és még ráadásul a hangszerek is rendkívül gyengék), a karakterek egyáltalán nem normális emberi hangon beszélnek, pocsék a hangsúlyozás, a hanghordozás, a hangszín, az egész úgy ahogy van. A hanghatások meg... Na az már aztán tényleg nevetséges. Van belőlük vagy háromféle, de persze azok is rendkívül gyérek.

A grafika még az egyetlen, ami az elmegy kategóriába tartozik. Mondom az elmegybe, mivel igaz, hogy SVGA, meg minden, de én már láttam sokkal élethűbb, szebben kidolgozott fickókat, meg tárgyakat kis felbontáson is. Ja, és időnként meg kimondottan nevetségesek az animációs bejátszások. (Amikor meg nem azok, akkor inkább unalmasak, mint látványosak.)

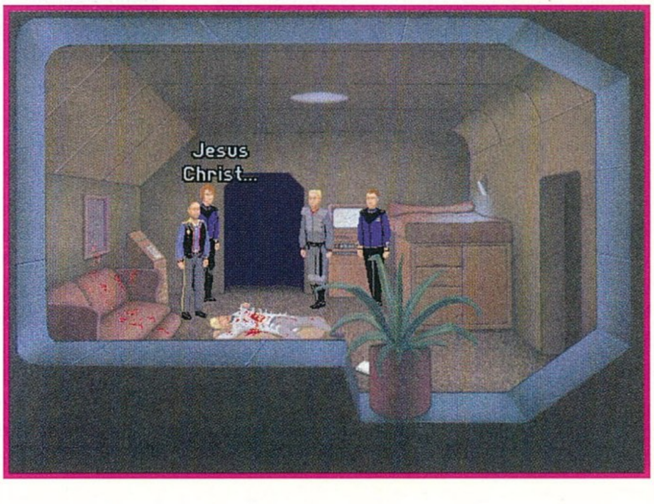
Akinek esetleg még kedve lenne játszani ezzel a szörnyűséggel, azt még egyszer megkérem gondolja meg jól a dolgot. Menjen el inkább moziba vagy valami. Én például nemrég láttam az Egy szöszi szerelme című cseh filmet Milos Forman-tól, és kegyetlen jól szórakoztam. Olyan poénok voltak benne, hogy az eszméletlen. Vagy még ott van az a lehetőség is, hogy egy üveg Tequila társaságában békés öntudatlanságba igya magát az egyszeri megcsömörlött ember, vagy elmenjen fogorvoshoz kihúzatni a fölső fogsorát, vagy mit tudom én még mennyi minden kellemesebb dolog van, mint ezzel a stuffal játszani.

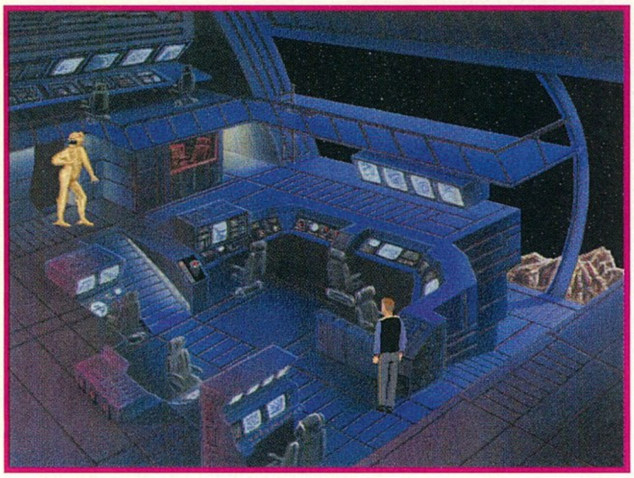
Ha valakinek esetleg még mindig nem tudtam elvenni a kedvét a próbálkozástól, akkor egy-két dicsérő szót is megeresztek: na jó, azért annyira talán mégsem rossz ez a játék. Ugye?

Most már lassan el kéne kezdenem a sztori leírását is, bár az igazat megvallva nem sok kedvet érzek hozzá, dehát határidő, meg minden. (Így is csupán két hetet kések vele...)

No. Mielőtt bárki hozzákezdene a játszadozáshoz fogjon egy tollat, egy A4-es lapot, és készüljön föl rá, hogy az elkövetkezendő két órája tökéletesen értelmetlen térképezéssel fog telni. Százszámra kell bejárni majd az egymáshoz megtévesztésig hasonlító és teljesen fölösleges helyszíneket, és mindezt mindössze azért, hogy a végigjátszás ne fél órát, hanem egy napot vegyen igénybe. Ugyanis olyan kevés dolgot kell majd csinálnunk, hogy a császkálás nélkül tényleg félelmetesen rövid lenne a játék. Hey, már megint eltértem a lényegtől. Csapjunk hát a lovak közé!

Egy szép júniusi (vagy szeptemberi - Végül is tök mindegy, bár a júniusi az jobb, mert olyankor lehet menni strandra is, ahol szép lányok napozgatnak egy szál majdnemsemmiben, de az is igaz, hogy szeptemberben meg már nincsen olyan dögmeleg, meg miegymás...) napon Devlin McCormack békésen hajókázott a Kushiro teherszállítón a Cerberus





Kutatóállomás felé. Illetve talán mégsem olyan békésen, mivel a fia temetésére sietett.

Egész érdekes gondolatok jártak a fejében. Eszébe jutott a „baleset", melynek során elvesztette kutatótársait és barátait, és ő is olyan sérülést szenvedett, hogy többé nem folytathatta a munkáját. Ebben a nagyvállalatok által irányított társadalomban viszont akinek nincs munkája, nem számít hasznos lénynek, kitaszítottként kell élnie. McCormack felesége nem bírta elviselni ezt az életet, öngyilkos lett, és most még a fia is meghalt! Az utolsó ember aki még számított neki valamit.

Szóval igen kellemes hangulatban érkezett meg hősünk a bázisra, ahol már várta LaPaz, az elsőtiszt, hogy néhány vigasztaló szót szóljon, majd rövidesen Ward, a biztonsági őrök főnöke is megjelent, hogy a maga módján felhívja rá a figyelmet, hogy jobb lesz ha meghúzzuk magunkat és minél előbb elhúzunk a... bárhová. Na, ez is jól kezdődik.

Ráadásul a temetés után valaki egy levelet csúsztat be a kabinunkba, amiben leírja, hogy a gyerekünk gyilkosság áldozata lett. Mit tesz erre a szomorú apuka? Fogja magát, megrohanja az elsőtisztet, hogy részleteket tudjon meg a halálról, aztán a kapitányhoz fordul további infókért, meg engedélyért, hogy még hadd maradjon pár napig amit persze megtagadnak tőle, és... Áh! Hogy lehet ezt normálisan leírni?!?! Az egész annyira el van szakadva a valóságtól! Össze-vissza történnek a dolgok, látszólag egymástól független dolgokkal kell foglalkoznunk, de aztán mégis egy csokorba futnak össze a szálak és teljesen belegabalyodik az ember. Ráadásul ki az isten az, aki a legkisebb lelkiismeretfurdalás nélkül lop el például egy belépőkártyát a navigációs komputer adatbankjába akkor, amikor még fogalma sincs róla, hogy mire lesz az jó neki?!?! Vagy ki rohangál egy poroltóval, meg egy komplett barkácskészlettel a zsebében? Nevetséges!

Úgy látszik nem megy már úgy az írás, mint azelőtt. Akkor az ilyen kis apróságok még egyáltalán nem zavartak, akármiről tudtam írni. Mostmár viszont az is számít, hogy van-e valami értelme a történteknek, vagy majd csak később tudjuk meg, hogy jó volt-e amit csináltunk. Azt hiszem csak nagy vonalakban fogom leírni a dolgokat, csak az összefüggésekre térek ki. Addig is tessék engemet azonnal sajnálni. Itten ülök a billentyűzet fölött és halálra unom magam, miközben szép hosszú vöröshajú kiscsajok éppen valami nagy vizes pocsolyában csapkodják a vizet, hogy aztán kiúszva a partra hulla részegre igyák magukat. És nem tudom őket egy kicsit... megtámogatni, mert cikket kell írnom. Hah! Na, fejezzük be gyorsan ezt a vacakot.

Szóval beszéltünk ugyebár a kapitánnyal, aki közölte velünk, hogy pár óra múlva szépen hajóra tesz, oszt mehetünk amerre tetszik. Ez viszont nem vág teljesen egybe a tervünkkel, úgyhogy haza kell vágnunk a szállítóhajó navigációs rendszerét. Ehhez és az oda vezető lifthez a kártyát Brooks pilótanő kabátjában találjuk meg, aki mint új húst meg akar minket tornáztatni egy kicsit.

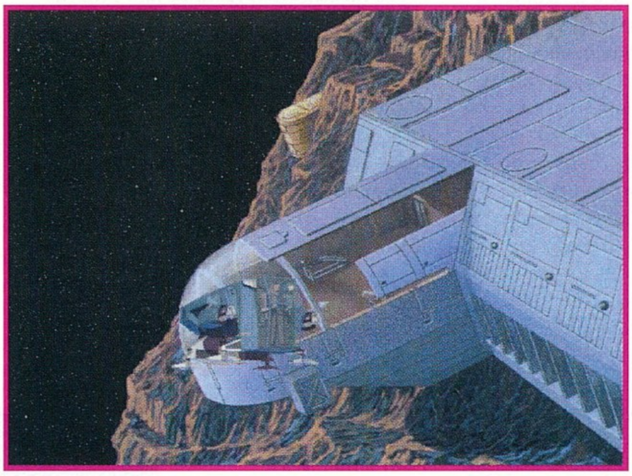
Ha elaltattuk a NavComot bőven lesz időnk a nyomozgatásra, mivel legalább egy hétbe telik míg be tudnak szerezni egy új rendszert, amivel elrepülhetünk. Ez lesz az egyik legunalmasabb rész. Először meg kell keressünk LaPazt, aki a szonda meghibásodásáról beszél, amiben a fiúnk kutakodott. Ezekben az ügyekben a kutatásvezető, Bernard az illetékes, aki közli velünk, hogy a hibajelenséget egy mindössze 3 Megawatt erejű energia-kitörés kísérte. A szerelőtől megtudhatjuk, hogy ilyen energia kifejtésére egyedül egy akna lehet képes. Most már csak azt kell megtudnunk ki rendelkezhet ilyennel.

Ehhez Rowland tud némi segítséget nyújtani, de anyuci duci kisfia csak akkor hajlandó segíteni nekünk, ha lopunk neki egy tortát Chandrától, a szakácstól. Ez persze nem fog túl könnyen menni. Először is meg kell kérni Chandrát, hogy készítse el nekünk a legjobb főztjét, aztán azt megfűszerezni egy kis patkányhússal. Ezt a katakombákban tudunk szerezni, ha egy lámpával eltakarjuk az egérlyukat, a patkányt meg lefújjuk a poroltóval. (Ezt a baromságot!) Na, mikor a szakács meglátja a kajánkat teljesen rosszul lesz, mi meg lenyúlhatjuk a tortáját. Ezért cserébe elküldenek minket Ramanhoz, aki most már hajlandó elárulni milyen néven vannak az aknák a raktáron.

Következő lépésként meg kell tudnunk ki szerzett ilyet a közelmúltban. A mostani leltárlistát elolvashatjuk a raktárban, a gyilkosság előttit pedig LaPaztól szerezhetjük meg. A kettőt összehasonlítva kiderül, hogy nemrég valaki fölvett pár darabot az aknákból. Még azt is megtudhatjuk LaPaztól, hogy kinek van hozzáférése a fegyverraktárhoz.

Ezekről az emberekről kéne most több infót szereznünk. Erre a legalkalmasabb az orvosi számítógép nyilvántartórendszere, viszont akkor nem ártana megszabadulni a dokitól. Küldjük el mondjuk Rowlandhoz, aki az egész tortát bezabálta és most a hasát fájlalja. A számítógépből kiderül, hogy Ward nem lehet a bűnös, mivel a gyilkosság idején pont eszméletlenül feküdt a kórházban, így csak Shannon kapitány és a doki marad aki megszerezhette Ward belépőkártyáját. Még azt is megtudjuk, hogy LaPaz néni nemrégiben „bekapta a legyet", amely értesülésünket rövidesen föl is használunk, hogy kizsaroljuk belőle a fiúnk szekrényének kulcsát.

A szekrényben egy köteg szerelmeslevelet találunk. Persze aláírás egy szál se, viszont találunk közöttük egy fényképet... Kaufmannról! Háhá! A gyerekünk homokos volt! Yuck! Na, ez legalább egy jó poén. (Nekem is van egy jó kis sztorim. Egy időben minden este taxit hívtak az egyik szórakozóhely elé. Persze egymással versengtek a sofőrök, hogy ki menjen, mert a hölgy khm... természetben fizetett. Aztán egy alkalommal véletlenül kiderült, hogy az illető hölgy fiú... Elég ciki nem? Csak tudnám ezt most miért írtam le...)



A boldog felismerés után békésen alukálni térünk, mígnem egyszercsak elrángatnak minket Kaufmann szobájába, ahol a kutató hulláját vehetjük jobban szemügyre, míg a kapitány ki nem mondja a végszót, hogy csukjanak le minket emberölésért.

Egy csillagvizsgáló-izébe vágnak minket, ahonnét a teleszkóp szétszerelésével, a szellőzőrács eltávolításával és a nyílás eltömésével

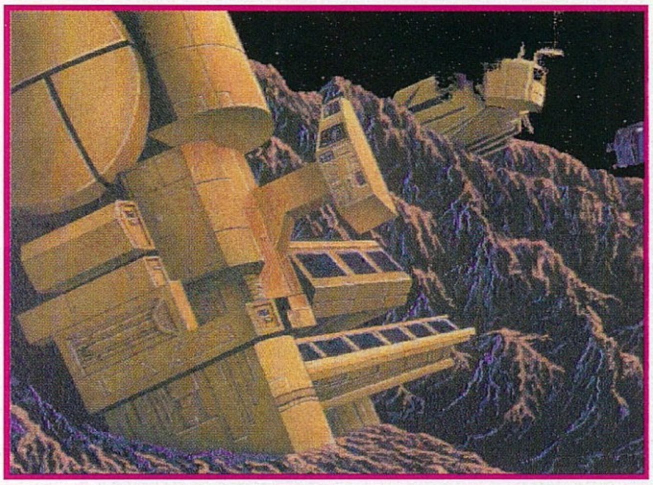
kiszabadulhatunk, mivel a levegő fogyása miatt a központi rendszer kinyitja az ajtónkat, mi pedig távozhatunk. (Egyébként itt még elég érdekes dolog, hogy egyetlen tárgyunkat sem vették el tőlünk. Senkit sem zavart különösebben, hogy egy feszítővas, meg egy csavarhúzó lóg ki a mellényzsebünkből, végül is mind a kettőt loptuk. Akkor meg kit érdekel?)

Szóval miután kijutottunk, Gates gyerek közli velünk, hogy tud az ártatlanságunkról, mivel végig megfigyelés alatt tartott minket mint a belső elhárítás embere. Hurrá! Akkor most örülünk.

Sétálgatás közben (hisz bárki nyugodtan császkálhat egy párszáz négyzetméteres bázison, ahol nem lehet hat lépést tenni anélkül, hogy ne találkozna újra, meg újra ugyanazzal az emberrel) térjünk be a B2-es szint áruszállító hajójába. Odabent valami bűzlő bábokat találunk, amikről az épp megérkező Gates közli, hogy valami izék, aztán a véletlenül megintcsak épp most megérkező Dr. Chu felvilágosít minket, hogy ezek aranyos kis xenomorphok, aztán békésen átváltozik valami béna szörnnyé és kicsinálja Gatest. Mit lehet erre tenni? Emberünk a legnagyobb lelki nyugalommal elsétál (!) a reaktor felé, ahol elvágja a tápkábelt, a hülye xenomorph meg persze pont belegyalogol. Már csak le kell locsolni egy kis benzinnel, és ég is a kis aranyoska. Azért arra még kíváncsi lennék, hogy ha párszáz liter benzin felrobban miért csak annyi kárt okoz, hogy elfogy az üzemanyag a tartályokból? Szerintem erre minden jobb érzésű bázisnak legalább a fele megpusztulna.

A durranás hangjára berobog Meyer is és megkér minket, hogy ugyan ne jelentsük már a kapitánynak, hogy az egész bázis bele fog zúgni a fekete lyukba, mert ő most megy és összeszereli a generátor mind a hatvanezer darabját, meg benzint is szül majd és akkor megint mindenki boldog lesz. Pontosabban majdnem mindenki, mivel Rowland bébi kihallgatta a beszélgetésünket és megpattant a teherszállítóval, meg néhány xenomorph-fal. Mit lehet tenni? Menjünk agyaggalamb lövészkedni. Feszítsük szét a C lift kezelőpaneljét, pakoljunk bele egy expandert, aztán pöcköljük meg egy kiegyenesített iratkapoccsal, menjünk föl a lézerlöveghez és köpjük le a hajócskát egy pár fénysugárral.

Úgy látszik erre már a kapitány is méltóztatott fölébredni, mert egy pisztolyt lengetve elsuttogja fülünkbe, hogy milyen szerencse, hogy épp erre járt, mert most legalább békésen lelőhet minket is, ha már egyszer úgyis megölte a fiacskánkat.



Most megint Meyer fog berobogni, egyenesen a kapitány arcába, aztán szét is lövi azt.

Most, hogy így mindent elrendeztünk (hazavágtuk a bázist, szétlőttük az egyetlen hajót amin eltűnhetnénk, kicsináltuk a kapitányt, aki talán tehetett volna valamit) még az is kiderül, hogy ki kell mennünk a műholdhoz, ahol a gyerekünk megpusztult, hogy elhozzuk a navigációs vacakját. Mielőtt azonban ezt megtehetnénk LaPaz is meglátogat minket egy hírrel, hogy Ward mindenkit ki akar irtani, mert a haverja állítólag valami szörnyeteggé változott. Nyugtassuk meg az ipsét, hogy semmi gond, segítünk neki megpusztítani a gonoszt, mire Brooks ideges lesz és mindkettőjüket felrobbantja egy gránáttal, a robbanástól meggyengült folyosó egy darabja meg pont Ramanra esik, és holtbiztos, hogy nem tudjuk onnét kiszabadítani, mielőtt a folyosó kirobbanna az űrbe. Erre a hírre aztán Chandra is úgy dönt, hogy na, akkor én most meghalok, és beforrasztatja magát a folyosóra. Huh! Ennyi baromságot egy bekezdésbe!

Na, most futás ki a zűrbe a navivacakért. Odakint közlik velünk, hogy hoppá, hát mi el voltunk ájulva, majd azt is, hogy a bázison dolgozó másik cég emberei elfoglalták a kontrollszobát és elzárták a légvezetékeket. A megoldás egyszerű: húzás ki megint a zűrbe egy aknával, oszt szórjuk meg őket.

A robbanás után menjünk el túlélők után kutatni. Találunk is egyet, aki utolsó leheletével még elmondja, hogy sok gonosz xenomorph rohangál szabadon, de van egy löttyük, amivel ki lehet őket csinálni.

Csak hogy még összefüggőbb legyen a tevékenységünk, most még egy navigációs chippért is elzavarnak minket, hogy kaparjuk ki Brooks fejéből, aztán menjünk xenovadászni. Watermant (illetve azt aki Waterman helyébe lépett) a kerthelyiségben találjuk meg. Állítsunk neki csapdát a kijáratnál a röplabdaháló meg LaPaz segítségével, oszt pusztítsuk meg a szörnyet egy kis anti-xenoizével.

Már csak el kell pályáznunk a bázistól, úgyhogy menjünk vissza Meyerhez, aki közben majdnem végzett a hajó rendbeszedésével, de közli, hogy van még egy gonosz, aki meg akarja durrantani őket az ágyúval, mikor megpattannak. Csakhogy egy felrobbanás felé haladó bázison nem lehet a lézert működtetni, úgyhogy nyomassuk meg az önpusztító gombot a vezérteremben, majd hogy ne legyen olyan egyszerű a dolgunk, ezt végezzük el még egyszer, mivel előzőleg a szörny lecsapta a folyamatot. Ez alkalommal viszont rakjunk a gombra egy aknát is. Bumm, Pápá, BENG! Itt a vége, fuss el véle. Hát nem nagyszerű dolog rossz játékokkal foglalkozni?

Created by DD Rainbird
*(Special f*cks to Jetsky)*

DOMARK

– Minden.

+ Jobb mint a Return to Ringworld

MS DOS 5.0
386
4 MB RAM
VGA
5 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

49%

ACOMP

Alaplapok:

	386SX-40MHz	7.192
	386DX-40MHz 128Kb cache (CHIP AMI)	11.520
	486SLC-40MHz	8.480
	486DX-XMHz Virtua cache, 3Vesa, 5ISA, UMC, AMI	10.400
*	486DX-XMHz Virtua cache, 2Vesa 4PCI, 4ISA, UMC, AMI	11.992
	486DX-X MHz 128Kb cache, 3Vesa, 7ISA, 4*72pin RAM, Expert chipset, Award bios, 3-5V	9.992
	486DX-X MHz 256Kb cache, 2Vesa, 7ISA, 4*72pin RAM, VIA Pluto chipset, Award bios enhanced, 3-5V	12.400
*	486DX-X MHz 256Kb cache, 3PCI, 4ISA, 4*72pin RAM, SIS chipset, Award bios enhanced, 3-5V, IDE	13.600
	486DX-X MHz 128Kb cache, 4PCI, 4ISA, 4*72pin RAM, VIA Pluto chipset, Award bios enhanced, 3-5V,IDE	16.800
	586 75-100MHz 256Kb cache, 4PCI, 4ISA, SIS	21.600
	586 75-120MHz 256Kb cache, 3PCI, 4ISA, SIS, IDE+	25.600
	586 75-100MHz 256Kb cache, 3PCI, 5ISA, Intel, Flash BIOS, IDE+	35.360
	586 75-100MHz, 3PCI, 4ISA, Intel, Flash BIOS, IDE+, 8Mb RAM	65.280

I/O kártyák, Ethernet kártyák:

	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer vezérlő	1.400
	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő Vesa Local Bus	2.280
	E IDE+ HDD/FDD 2S1P vezérlő Vesa Local Bus	3.600
	IDE vezérlő PCI Bus	2.640
	Panasonic-SB CD-ROM vezérlő kártya	1.400
*	Adaptec AHA 1542CF SCSI vezérlő Kit, ISA	37.992
	Adaptec AHA 2825 SCSI, E IDE vezérlő, VLB	23.840
	Adaptec AHA 2842A SCSI vezérlő Kit, VLB	39.192
	Adaptec AHA 2940 SCSI vezérlő Kit, PCI	42.400
	Ethernet 16bit hálozati kártya (Novell Tested)	3.992

	Tipus	Ram/Rax	BUS	T.C.	
	Realtek	256 / 512	ISA	-	3.200
	Trident 9000C / I	0 / 512	ISA	-	2.240
	Trident 9000C / I	512 / 512	ISA	-	4.240
	Trident 8900D	0 / 1	ISA	-	2.992
	Trident 9440	1 / 2	VESA	+	9.992
	Cirrus 5429	1 / 2	VESA	+	10.392
	Spea Vega Pro	1 / 2	VESA	+	11.520
	S3 805	1 / 2	VESA	+	11.992
	ET4000W32P	1 / 2	VESA	+	12.800
	Hercules Dynamite	1 / 2	VESA	+	27.840
	SIS	1 / 2	PCI	+	10.992
	ARK Cardex	1 / 2	PCI	+	11.600
	ARK Cardex	2 / 2	PCI	+	17.600
	Spea Vega Pro	1 / 1	PCI	+	13.992
	Diamond Stealth 32	1 / 2	PCI	+	13.200
	Diamond Stealth 64	1 / 2	PCI	+	18.800
	ATI Winboost M64	1 / 2	PCI	+	13.992
	ATI Xpression M64	2 / 2	PCI	+	23.600

Hangkártyák, Fax / modemek:

	Right-100 aktív hangszoró (1 pár, beépített tápegység)	2.992
	Plug In-80 aktív hangszoró (1 pár, beépített tápegység)	6.992
	Sound Blaster 16 (16bit, stereo) OEM	10.800
	Sound Blaster 16 Multi CD ASP (16bit, stereo) OEM	15.600
	Sound Blaster 2.0 (8bit, mono)	5.992
	Sound Blaster 16 Value (16bit, stereo)	14.880
	Sound Blaster 16PRO (16bit, stereo)	19.992
*	Sound Blaster 16MCD CSP (16bit, stereo)	23.992
	Sound Blaster 16PRO CSP (16bit, stereo)	24.800
	Sound Blaster 32AVE (16bit, Wave, General MIDI)	28.560
	Sound Blaster 32AVE (16bit, SCSI, Wave, General MIDI)	40.400
A	WD Paradise Expert 16DSP (Multi CD, 16 bit, stereo)	8.992
	WD Paradise Prof 16DSP (Multi CD, Wavetable, GM)	15.992
	GRAVIS ULTRA SOUND (256Kb RAM)	14.992
*	GRAVIS ULTRA SOUND (512Kb RAM) OEM	14.992
	GRAVIS ULTRA SOUND MAX (512Kb RAM)	24.992
	GRAVIS ULTRA SOUND ACE	15.840
	Active 14400bps belső FAX/MODEM, software, elölap	15.192
	ProLink 14400bps külső FAX/MODEM + software	23.992

Memória elemek:

	128Kb DRAM	688
	512Kb DRAM	3.992
*	256Kb SIMM 70ns	1.600
	1Mb SIMM 70ns	4.040
	4Mb SIMM 70ns	13.680
	4Mb SIMM 70ns 36bit	15.840
	8Mb SIMM 70ns 36bit	32.400
	16Mb SIMM 70ns 36bit	54.800
M	32Mb SIMM 70ns 36bit	103.200

Házak:

	Babyház + táp	4.560
	Miditorony + táp	5.360
	Nagytorony + táp	10.392

Processzorok:

	486DX2-66MHz IBM	9.920
A	486DX2-80MHz Cyrix	12.400
*	486DX2-66MHz Intel	14.240
	486DX2-80MHz AMD	13.400
	486DX4-100MHz AMD	15.800
	486DX4-100MHz Intel	23.992
	Pentium 75MHz	29.992
	Pentium 90MHz	47.360
M	Pentium 100MHz	62.560
M	Pentium 120MHz	109.992
M	Pentium 133MHz	142.000
	486 cooler	680
	486 Turbo cooler	800
	586 cooler + ventillátor	1.600
	X87-40MHz coproci.	2.400

APC szünetmentes tápok:

		Back	Back Pro
	250VA	18.800	16.992
*	400VA	28.000	34.240
	600VA	32.992	47.920
M	900VA	64.800	79.360
M	1250VA	84.000	102.400

SONY CD-ROM ÍRÓ KIT

2X sebességű, külső, caddys rendszerű, Adaptec AHA1542 vezérlővel, software-rel:

316.000Ft

AKCIÓ!

APC BACK PRO 280VA szünetmentes tápegység

316.000Ft

Több mint 50 CD³² program, több mint 70 SEGA MEGADRIVE és SEGA GAME GEAR program

Winchesterek:

AT-BUS			SCSI	
420Mb Conner	16.992		540Mb Quantum	23.920
520Mb Conner	19.992	M	730Mb Quantum	31.992
850Mb Conner	24.992	M	1000Mb Quantum	47.920
1000Mb Quant.	39.992	M	2000Mb Quantum	135.920
1200Mb WD	44.992	M	4000Mb Quantum	199.000
		M	4000Mb Quantum	224.000
			HDD mobil AT	3.800
			HDD mobil SCSI	4.560
			HDD beépítő keret	200

Floppy, CD-ROM Drive-ok:

	1,2Mb FDD Panasonic	4.992
	1.44Mb FDD Sony	3.440
*	FDD keret	400
	Sound Blaster CD-ROM 2x sebességű	9.992
	Toshiba CD-ROM 4x sebességű, AT-BUS	22.400
	Pioneer CD-ROM 4x sebességű, AT-BUS	25.360
	Sony CD-ROM 4x sebességű, AT-BUS	25.992
	Sanyo CD-ROM 2x sebességű, SCSI	19.192
	Sanyo CD-ROM 4x sebességű, SCSI	28.792
M	Toshiba CD-ROM 4.4x sebességű, SCSI	45.992
M	NEC CD-ROM 6x sebességű, SCSI	67.200

Monitorok:

	14" mono VGA (800*600, LR)	10.560
	14" PGA SVGA (1024*768, 0.28)	22.992
	14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28, LR)	29.992
	14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	31.920
	15" Daewoo SVGA (1280*1024, 0.28, LR, NI, D.)	43.992
M	17" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	91.520
M	20" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	157.600
M	21" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	214.400
	14" monitor filter üveg	800

Billentyüzet, mouse, gamepad, scanner:

	102 gombos billentyüzet Mitsumi (Angol)	1.840
	102 gombos billentyüzet Kanrich (Hun.)	1.992
	Microsoft Natural Keyboard	11.992
	Microsoft OEM mouse	3.192
	MS 400 mouse + mini pad + software	992
	MS 700 mouse + mini pad + software	1.560
	Mitsumi mouse	992
	Logitech Mouse Man Lefty (balkezes)	6.992
	Logitech Mouse Man Large	6.880
	Logitech Chroma	5.200
	Gravis gamepad	3.280
	Trust mono kézi scanner 256 szürke	7.200
	Trust color kézi scanner 16.8M szín	19.200

Panasonic nyomtatók:

	KXP-1150 9 tüs, A4	21.992
M	KXP-1695 9 tüs, A3	55.840
M	KXP-3626 24 tüs, A3	76.720
*	KXP-2130 24 tüs, A4, színes opció	28.880
	Lapadagoló keskeny kocsis tip.	8.640
M	Lapadagoló széles kocsis tip.	24.400
	Festékszalag 9 tüs típushoz	1000
	Festékszalag 24tüs típushoz	1.080

Hewlett Packard termékek:

	DeskJet 540 (A4 fekete, színes opciós, 512Kb)	48.792
M	DeskJet 660C (A4 színes, 512Kb)	83.200
	LaserJet 4L (300dpi, 1Mb RAM, RET/MET)	76.000
M	LaserJet 5P (600dpi, 2Mb RAM, RET/MET)	148.400
M	LaserJet 5MP (600dpi, PS, 3Mb RAM,RET/MET)	182.400
M	LaserJet 4 Plus (600dpi, 2Mb RAM, RET/MET)	248.000
M	Color LaserJet (300dpi, color)	call
M	ScanJet IIP (300dpi, 256 szürke)	79.992
M	ScanJet 3P (300dpi, 256 szürke)	86.400
M	ScanJet 3C (400dpi, color)	169.600
	DAT 8GB belső, SCSI	132.000
	DAT kazetta (DDS, 90m)	1.760
	DeskJet patron dupla	3.992
	DeskJetpatron színes	4.600
M	LaserJet 4L-4ML toner	9.440

Irható CD-ROM lemezek (74 perces):

	Verbatim (Multi speed, 4x)	1.200
	Kodak (Infoguard)	1.400

Babyház, 1.44Mb FDD, IDE+	14" mono VGA + 256Kb			14" SVGA color + 512Kb VGA			
2S1P1G, 101 gombos bill.	270Mb	420Mb	520Mb	270Mb	420Mb	520Mb	850Mb
A386SX-40MHz, 2Mb RAM	57.572	57.492	60.284	70.944	70.864	73.656	81.656
T486SLC-40MHz, 2Mb RAM	58.860	58.780	61.572	72.232	72.152	74.944	82.944
CI486DX2-66MHz, 4Mb RAM	78.372	78.292	81.084	91.744	91.664	94.456	102.456
C486DX2-80MHz, 4Mb RAM	80.852	80.772	83.564	94.224	94.144	96.936	104.936
A486DX4-100MHz, 4Mb RAM	84.124	84.044	86.836	97.496	97.416	100.208	108.208
Pentium 75MHz, 8Mb RAM	128.572	128.492	131.284	141.944	141.864	144.656	152.656
Pentium 100MHz, 8Mb RAM	158.140	158.060	160.852	171.512	171.432	174.224	182.224

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790
1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500
Nyitvatartás: héttőtől péntekig 9:00-17:00 – ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00
Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

Ajándék oldal

Úgy gondoltuk, hogy nem csak játékokkal, nyerési lehetőségekkel kellene meglepni titeket, hanem ajándékokkal is, melyeket ha szükségetek van rá, akkor felhasználhattok.
Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket **szeptember 15-ig** a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
Reméljük tetszeni fog új próbálkozásunk és ezentúl még hasznosabb lehet számotokra a PC GURU.

A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

CYBER VISION

1114 Budapest,
Eszék u. 2.
Tel./Fax: 161-3361

500, Ft

– A Cybervision Vevőkártya Gold váltása esetén

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

G PIXEL

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

– Gravis Ultra Sound ACE: 13.900,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD

Újlaki üzletház
1031 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/123

10%

– Minden multimédiás és játékprogramra

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

TRANS-AM elektric

1145 Budapest,
Titel u. 2/b
Tel.:/Fax.: 164-0579
Fax.: 184-2249

2 %

– Minden multimédiás kiegészítő és hardver árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

SZűcs SoftWare

1085 Budapest,
Rökk Szilárd u. 8. I. 3.
Tel./Fax: 114-3890

– PC Player német CD-ROM-os játékújság: 200 Ft kedv.
– A PVIEW 4.02-es program vásárlása esetén 1.250 forint kedvezmény.

Egy újság vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC CD Club KoBaK

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

250 Ft

– Tagsági vagy CD-ROM vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

aPLUS

1428 Budapest,
Horánszky u. 26. I.
Tel./Fax: 138-4144

10%

– A Microsoft Home termékek végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER — Genoa Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

5%

– Minden GENOA termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

AXICO Informatikai Kft.

1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax: 142-3255
268-0330

5%

– Minden általunk forgalmazott számítástechnikai termék végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

COMPUTERBOOKS

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751-564
Fax: 1753-591

10%

– Számítástechnikai szakkönyvek a Computer Books kiadásában a PC GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIROG 2000 KFT

1073 Budapest
Erzsébet krt. 44-46.
Tel.: 117-8195

20%

– CD archiválásnál

– A bónnal együtt iratott minden egyes lemezre.

ASPECT Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

1136 Budapest,
Hegedűs Gyula u. 7.
Tel.:/Fax: 111-0080
111-5068

– 10 % kedvezmény a teljes CD-ROM kínálatra (játék, multimédia, felhasználói prg-ok)
– 15 % kedvezmény az akciós, 800 Ft-os CD-ROM kínálatra.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PINBALL COMPETITION

A 21st jóvoltából most egy kis játékot kezdeményezünk, mely természetesen a flipperekkel kapcsolatos.
Aki a három kérdésre helyesen válaszol és ráadásul még ezt be is küldi hozzánk, azok között a cég eredeti Pinball Maniákat sorsol ki.

Íme a kérdések:

1, Melyik két fejlesztőcsapat dolgozik a flippereken a 21st-nél?
2, Mi a neve a Pinball Mánia 4 pályájának?
3, A készülődőben lévő Pinball Illusionsban maximális esetben hány golyóval játszhatunk egyszerre?

A helyes válaszokat
1995. szeptember 15-ig várjuk a PC GURU címére.

Az előző hónapban elkezdett vagdosos játék második része következik most. A játék ismét 4 részből fog állni.

A nyeremények a következők:

1, 25% kedvezmény bármely régebbi GURU, PC GURU vagy JOYPAD számokra
2, 15% egyszeri kedvezmény az 1 éves GURU vagy PC GURU előfizetésre
3, 25 GURU póló egyike
4, 10 % kedvezmény CD előfizetés esetén
5, zsákbamacska nyeremény (valamilyen ajándék, pl.: játék, CD, póló, egérpad, poszter, stb)

INFORMATIKA

Havonta

Magyarország vezető számítástechnikai lapja. Hardvertesztek, hálózatok, szoftverbemutatók, alkalmazási tippek, vírusinformációk – havonta 80–100 oldalon, 10 ezer példányban.

Hetente

Magyarország vezető informatikai lapja. Számítástechnika, telekommunikáció, irodatechnika együtt: informatika – hetente 32 oldalon, 10 ezer példányban.

Akinek a CHIP a lapja, az a világot kapja!

VOGEL Publishing Kft.
H-1138 Budapest Váci út 202.
Tel.: (36-1) 120-8007
Tel./fax: (36-1) 120-1636

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a

- ☐ CHIP Számítógép magazint 1 évre 3996 Ft-ért
- ☐ Heti CHIP informatikai hetilapot 1 évre 3148 Ft-ért

1995. .... hónaptól.

Név: ....

Intézmény: ....

Cím: ....

A megrendelőlapot a következő címre kérjük elküldeni:
Vogel Publishing Kiadó, 1300 Budapest, 3. Pf. 210 • Tel.: 120-8007, fax: 120-1636

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

JÁTÉKPROGRAMOK:

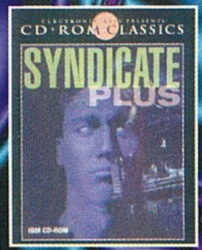
- Advanced Destroyer Simulator 1870,-
- Ambush 1870,-
- Campaign 1870,-
- Campaign II 1870,-
- Central Intelligence 3990,-
- Chuck Yeager's Air Combat 3280,-
- Conspiracy 1900,-
- Cyberrace 3340,-
- Cyberwar 6300,-
- Dracula Unleashed 3990,-
- Dawn Patrol 4990,-
- Death Gate 6950,-
- Dragon Lore 5880,-
- Dune 1990,-
- F-117A/F-15 2990,-
- F-117A 1540,-
- FIGP 2720,-
- Flight of the Intruder 1870,-
- Frontier - Elite II 5780,-
- Gabriel Knight 1990,-
- Gunship 2000 2550,-
- Hell 5980,-
- International Soccer 1440,-
- Jack Nicolaus Golf 2440,-
- Mad Dog II 4190,-
- Microcosm 4780,-
- Outpost 2980,-
- Pacific Islands 1870,-
- Pirates Gold 1870,-
- Rebel Assault 4990,-
- Reunion 4520,-
- Rise of the Robots 4850,-
- Seal Team 3130,-
- Seawolf 3130,-
- Sherman M4 1870,-
- Syndicate Plus 3280,-
- Team Yankee 1870,-
- The Labyrinth of Time 3990,-
- The Psychotron 3900,-
- Titans Legacy 5110,-
- Tornado - D-Storm 1870,-
- Tornado - Falcon 5850,-
- Ultima VIII 3990,-
- Ultrabots 3130,-
- War in the Gulf 1870,-
- Wing Commander II (Deluxe Ed.) 3280,-
- Wing Commander, Privateer 3280,-
- World of Legend 2440,-

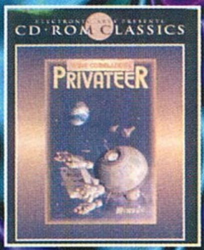
KOMOLY CD-K:

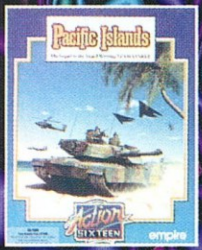
- Art History Encyclopedia 1280,-
- Ocean Below 2440,-
- Sound Library 1280,-
- Sound Libryry 2 1280,-
- The Best of Chinese Food 1280,-

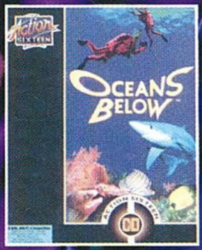
SHAREWARE:

- 16 Bit Sound Masterpiece 990,-
- 3D Animania 990,-
- 49er Windows Games 990,-
- Clipart Library 990,-
- Family Fun 990,-
- Midi & Wave Workshop 990,-
- Music from Heaven 990,-
- Programmer Power Tools 990,-
- Windows at its Best 990,-
- Windows Program 990,-









Nagyon sokan kértétek, hogy rajtunk keresztül is lehessen játékokat megrendelni.
Nos, kérésetek teljesült, íme egy lista azokról a programokról, melyeket postán meg lehet rendelni.
Címünk még mindig a régi: PC GURU 1399 Budapest, Pf. 701/765
Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák!

Panasonic
Business Systems

KX-P1150
9 tűs mátrixnyomtató

Ajánlott végfelhasználói ára:
23.512 Ft + áfa

- *magyar karakterkészletek*
- *keskeny kocsis kivitel*
- *3,5" SETUP lemez*
- *240x216 dpi felbontás*

FORDULJON HIVATALOS DEALEREINKHEZ VAGY KÖZVETLENÜL KÉPVISELETÜNKHÖZ:

INTEC Kft.
1138 Budapest, Váci út 168.
Telefon: 120-8363,
270-2155, 270-2255
Fax: 129-6058

BUDAPEST

Axico	268-0330
DCL	156-2991
EuroElectronic	322-0281
Garai	122-1688
Módusz	269-9022
Mikropo	153-0111
MixiM	217-8762
N-SYS	173-1414
Tamex	251-1160
TZ Team	271-4444

VIDÉK

Albacomp	Székesfehérvár	(22) 315-414
CEO	Szombathely	(94) 330-900
Comtech	Keszthely	(83) 314-337
HC-Byte	Nagykanizsa	(93) 314-333
HC-Fair	Kecskemét	(76) 482-186
HC-Linear	Pécs	(72) 336-130
Holo-Comp	Szolnok	(56) 425-242
Irodagép	Kaposvár	(82) 420-137
Materiálteszt	Debrecen	(52) 430-467
Mechanic	Sopron	(99) 312-831
Megamicro	Székesfehérvár	(22) 327-058
Mod	Győr	(96) 317-967
Professzionál-Miskolc	Miskolc	(46) 411-476
Queen-Computer	Debrecen	(52) 414-504
Számprog	Békéscsaba	(66) 325-824
Zalaszám	Zalaegerszeg	(92) 321-947

ORSZÁGOS SZERVIZHÁLÓZAT

Panasonic
Business Systems

Panasonic